DVD ROM
Dupla DVD

teljes játék: PRAETORIANS

PC GURU

Magyarország legolvas kmagazinja 2007. No. 05.

1896 Ft
előfizetve: 1384 Ft

Videó a DVD-n

GTA4

Első képek az év játékából!

helyszíni beszámoló

CRYSIS

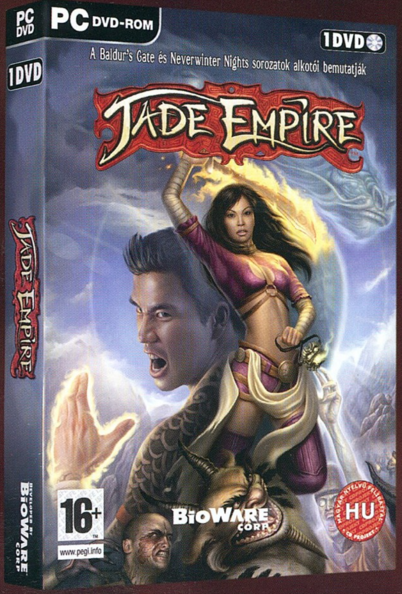
Frankfurtban jártunk!
Kipróbáltuk a várva várt FPS-t!

64. oldal
Resident Evil 4
teszt

56. oldal
S.T.A.L.K.E.R.
teszt

42. oldal
BIOSHOCK
bemutató

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

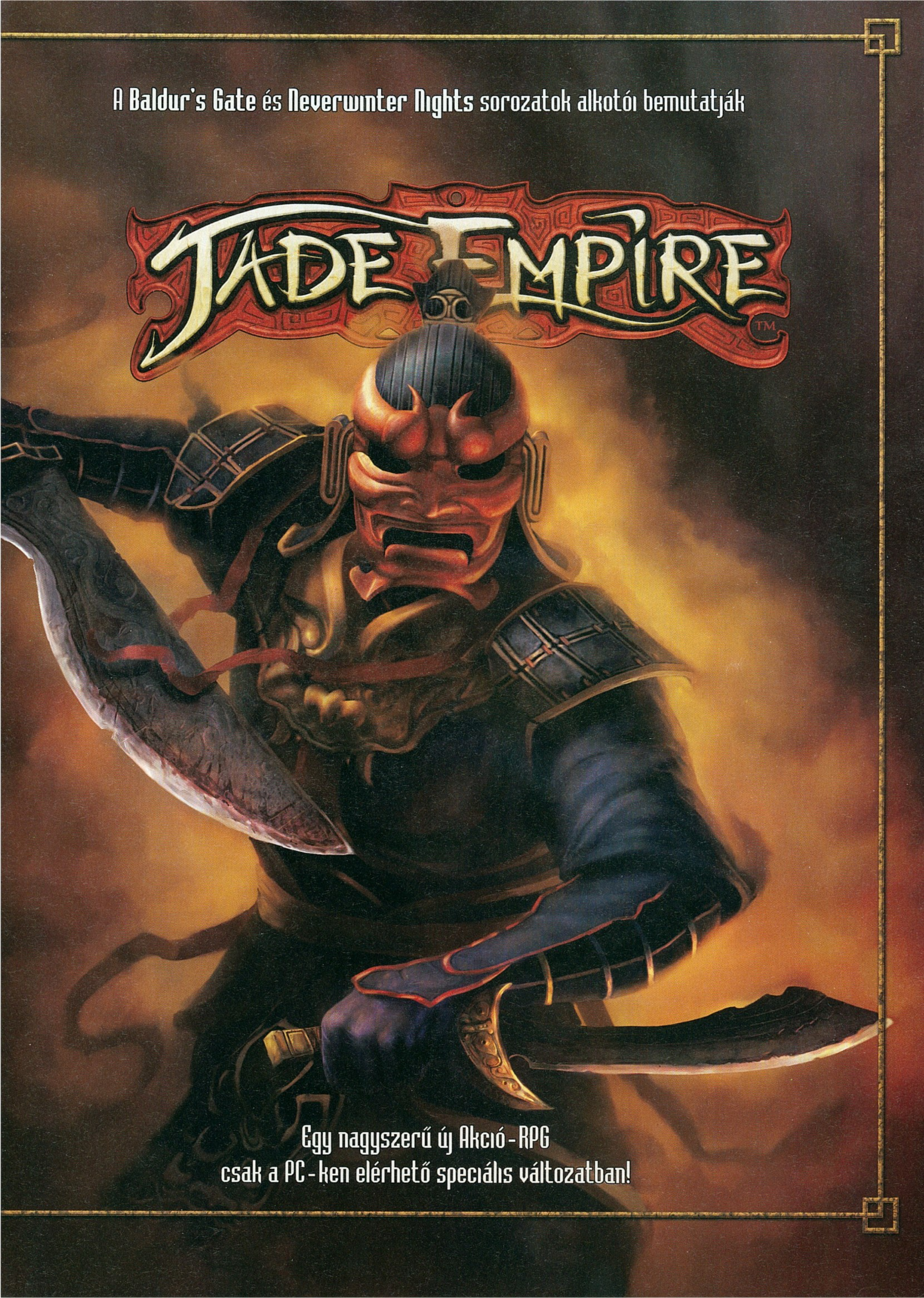


Jade Empire - a Baldur's Gate és a Neverwinter Nights alkotóinak játéka hamarosan megjelenik PC-re is! Lépj át a legendás Távol-Kelet misztikus, lenyűgöző világába. Válassz egyet a 7 egyedi küzdőstílust képviselő karakter közül, hogy aztán felfedezhesd a Jade Empire világát. 70 elképesztő helyszínre juthatsz el a veszélyes hegységeken, vendégmarasztaló mocsarakon, titkos barlangokon át a birodalom fővárosának lenyűgöző kertjéig, hogy rátermettséged végül az Istenek földjén bizonyíthasd.

- Több mint 40 órányi kaland
- 70 elképesztő helyszínre juthatsz el
- 7 játszható karakter
- 7 eredeti, lenyűgöző küzdőstílus
- 4 mágia iskola és 4 démoni forma
- Magyar nyelvű felirattal

16+ www.pegi.info BIOWARE CORP MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A CDPROJEKT PC DVD ROM HU

Jade Empire: Special Edition (c) 2004-2006 Bioware Corp. Jade Empire, a Jade Empire logó, Bioware és Bioware logó a Bioware Corp. regisztrált védjegye, vagy védjegye az Egyesült Államokban, Kanadában és más országokban. Minden más védjegy vagy név a jogtulajdonosának birtokában van. Minden jog fenntartva.


A Baldur's Gate és Neverwinter Nights sorozatok alkotói bemutatják
JADE EMPIRE™
Egy nagyszerű új Akció-RPG
csak a PC-ken elérhető speciális változatban!

SZIASZTOK!

Ez a hónap a nagy játékokról szólt! Először is ellátogattunk a Crytek főhadiszállására, ahol végre saját magunk is kipróbálhattuk az év legjobban várt FPS-ét, a Crysist. Ha már ott jártunk, videóinterjút készítettünk a fejlesztőkkel, rögzítettük az általunk végigjátszott pályát és órákig beszélgettünk a Cryteknél dolgozó magyar fejlesztőkkel is. Érdemes tehát megtekinteni a PC Guru DVD-t, ahol közel fél óra exkluzív Crysis anyag vár rátok!

A hónap végén aztán megérkezett a várva-várt GTA4 videó is, amit ugyancsak megtalálítok a DVD mellékleten. A DVD melléklettel szorosan összefügg e havi teljes játékunk a Praetorians is. A önhibánkon kívül a Gun sajnos nem érkezett meg időben így előrehoztuk a Commandos készítőinek RTS-ét. Kárpótlásul DVD tokot is mellékeltünk a játékhoz. Egyelőre ez egyedi dolog, de ha nem tudtok tok nélkül élni akkor mindent megteszünk annak érdekében, hogy rendszeressé váljon.

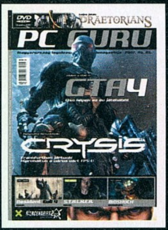
Ez a hónap azonban nem csak a játékokról szólt. Hancu ugyanis úgy döntött, hogy félig-meddig megválik a Guru csapatától. Mindez csak azt jelenti, hogy a játékrovat szerkesztői munkáit leadja, és tudását az egyik legnevesebb hazai online portálnál kamatoztatja majd. Ettől függetlenül a csapat oszlopos tagja marad, és írásaival továbbra is emeli a lap színvonalát. Az egész Guru csapat nevében szeretném megköszönni eddigi munkáját. Sok mindenen mentünk együtt keresztül, sokat tettünk közösen azért, hogy a Guru ma olyan legyen, amilyen. Kösz mindent és a továbbiakban is sok sikert kívánok!

A következő PC Guru május 11-én jelenik meg!

SASA

A Guru legyen veletek!

PC GURU team



FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2007. MÁJUS 11-én jelenik meg!

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cim: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499
Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám aszekelyhidi@vogelburda.hu
Tel.: 06-20-531-2419
A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu
Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. a hipermarketek, üzemanyagtöltő állomások, és alternatív terjesztők.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 896 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139
Tel: 06-1-888-3421, 06-1-888-3422
Fax: 06-1-888-3499
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16 608 Ft
6 szám: 8 862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Nyomda

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

CRYSIS 24

AKTUÁLIS

06
06 Színfalak mögött 07 Teljes játék: Praetorians 08 DVD-melléklet
10 PGO Bemutató

BEMUTATÓK

12
12 Hírek 22 Grand Theft Autoi 4 24 Crysis 32 Universe at War
34 Mercenaries 2 - World in Flames 38 Theseis 42 Bioshock
48 Frontlines: Fuel of War

ISMERTETŐK

56
56 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl 64 Resident Evil 4 70 UEFA Champions League 2006-2007 72 The Sims 2 Évszakok 75 The Sims 2 Kertvárosi Krónikák 76 ArmA: Armed Assault 82 Silverfall 84 Infernal

ROVATOK

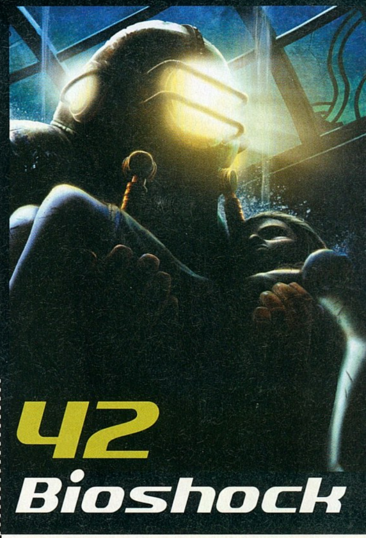
86
86 Gondolatébresztő 88 Játék mentőöv 90 NosztalGuru 108 PSP játékok 110 Mobil játékok 112 Hardver mentőöv 116 Szoftver mentőöv

HARDVER

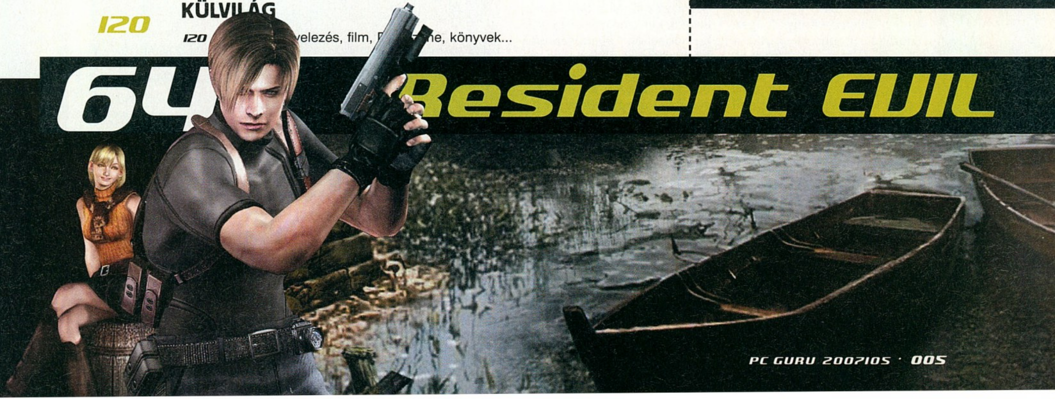
92
92 Hardver hírek 100 Chipset-körkép II. 102 CEBIT 2007 beszámoló
104 Játékok Vista alatt 106 Windows Mobile 6

KÜLVILÁG

120
120 ... velezés, film, ... ne, könyvek...



42 Bioshock



64 Resident EVIL

Mi a legjobb gurus sztorid Hancuról?

Grath

Egy sztorit nehezen lehetne kiválasztani, a Sasa által említett poroltós viszont tényleg az egyik csúcspont volt, a legendás bejglis küldetéssel együtt... Aztán ott volt az a megszámlálhatatlan óra, amit a netről vadászott, vadítóan idegesítő videók hangos lejátszásával töltöttünk, a frászt hozva Chris pajtásra. Az is vicces volt, amikor az egyik E3 alkalmával két hétig szívattuk Sasával Stökit, de a derék retrofelelős végül Hancu egy közepesen ártatlan poénján kapta fel a vizet, és rágott be végül rá igen durva módon.

Hancu

Elég hülyén nézne ki, ha saját magamról kezdeném el sztorizgatni, ezért inkább itt ragadom meg az alkalmat, hogy elköszön... na de álljon meg a menet, miért is búcsúzkodom én?! Nem tűnök el, ugyanúgy lesznek cikkeim a Guruban mint eddig, legfeljebb a drága jó cikkírókat más fogja korbácsolni a lapzárta napjaiban. Szóval nem menekültök meg tőlem továbbra sem!

Ricco

Még a tavalyi év végén, az egyik kedves kollégánk bentfelejtette a vacsoraja maradékát a szobánkban. Történetesen egy körömpörkölt darabkát... Gondoltam, becsempészem a szagos darabot Hancu asztalára. Egy borítékba rejtve, leragasztva elhelyeztem az asztalon található temérdek papír és egyéb limlom közé. Reméltem, pár hétig nem találja meg és előbb-utóbb a szag vezeti nyomra. De sajna másnap, miközben valamit vadul keresett a "szemétdombon" a kezébe akadt a gyanús csomag. Ezt a pechet!

Sasa

A legkirályabb emlék nekem még mindig az a bizonyos poroltós szívatás. Hancu ugyanis nem éppen a rendszeretetéről ismert. Az év vége felé az asztala hatalmas szemétdombra emlékeztet. Az újság kinyomtatott oldalai halomban hevernek az artwork CD-k és tesztpéldányok mellett. November környékén úgy döntöttem, hogy felturbózom kicsit a szemetet és a szerkesztőségben található összes cuccot, beleértve a poroltót is felhalmoztam az asztalán. Reggel azon kaptam Hancut, hogy a bűnöst keresve az asszisztensünkkel a takarítószemélyzetet próbálja kirúgatni, mondván biztos ők voltak... A poroltó előbukkanásakor szakadtra röhögtem magam, mialatt ő minden szemetet letolt az asztalról. Na persze rend azóta sincs az asztalán, kivéve, ha Chris rendet rak.

Joc

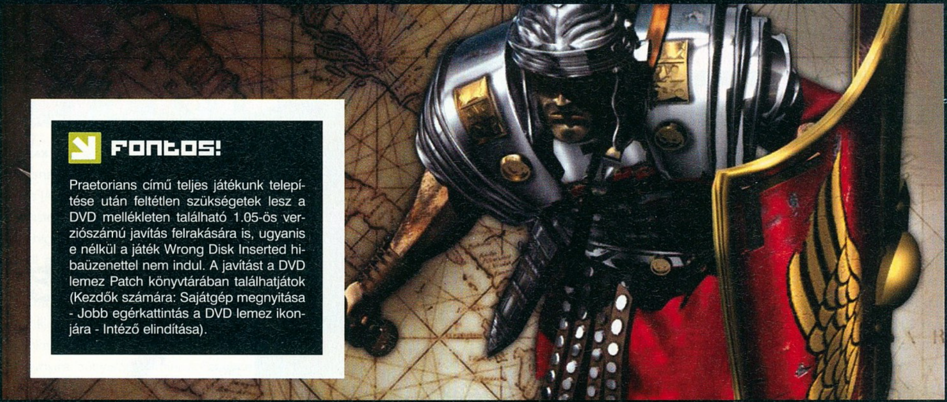
Karácsony előtt egyik kollégánk írt egy céges kör e-mailt, hogy megy-e valaki az ünnepek környékén Párizsba. Hancu jelezte, hogy ő igen (Heroes 5 partira hívta a Ubisoft), s ezek után derült ki, hogy igen fontos küldetés vár rá: egy mákos és egy diós bejglit kellett eljuttatnia az említett kolléga párizsi rokonaihoz. Az akció rengeteg viszontagság után végül sikerrel járt, de a teljes szerkesztőség azóta értetlenül áll a derék szerkesztőnket elöntő ilyen mértékű önzetlen segítőszándék okait illetően. Mindenesetre most már legalább tudjuk, kihez fordulhatunk, ha mondjuk sürgősen el kell juttatnunk 2-3 túrós buktát Észak-Koreába...

Gaben

Óóó, nekem csak jó emlékeim vannak Hancuval kapcsolatban. Csak azt tudom biztosan hogy soha semmilyen nézeteltérésünk nem volt az együttöltött évek során. Jó, ez nem igaz... de fátylat rá. Úgy is csak a szépre emlékezünk majd! Ja, és Ricco ellopta a sztorimat, a malaclábat ugyanis én borítékoltam be; de egyébként nem is fontos ki tette valójában ezt a gonoszságot...

Chris

Hancut sosem arról ismerhetjük, hogy magában tartja véleményét, az egyik ilyen kedvenc sztorim is ezzel kapcsolatos. Történt ugyanis, hogy Hancunak szerették volna bekötni a vezetékes telefonját itt az irodában, de ő balga mód nem tudta a saját mellékét. Miután a telefonszerelő fickó enyhén szólva kiakadt ezen, Hancu jól meg is mondta neki a magáét, aminek az lett a vége, hogy mind a mai napig nincs is telefonmelléke. Na mondjuk, nem mintha meg lehetne találni az asztalán egy olyan apró dolgot, mint egy telefonkészülék...



Fontos!

Praetorians című teljes játékunk telepítése után feltétlen szükségetek lesz a DVD mellékleten található 1.05-ös verziószámú javítás felrakására is, ugyanis e nélkül a játék Wrong Disk Inserted hibaüzenettel nem indul. A javítást a DVD lemez Patch könyvtárában találhatjátok (Kezdők számára: Sajátgép megnyitása - Jobb egérkattintás a DVD lemez ikonjára - Intéző elindítása).

PRAETORIANS

fejlesztő > Pyro kiadó > Eidos web > www.eidosinteractive.com

Sajnos változtatnunk kellett a tervezett játékmegjelenésen, mert ahogy azt lent olvashatjátok, gondok támadtak a Gunnal – így előrébb hoztuk a Commandos alkotóinak ókori RTS-ét, a Praetorianst!

MÉGSEM SZÓL A HATLÖVETŰ

Történt ugyanis, hogy az Activision képtelen volt időben elküldeni nekünk a Gun védelem nélküli master változatát. Hosszas huzavona után végre megérkezett a korong ami egyedi szériaszámot követelt – ergo a védelem mégis rajta maradt. Ekkor úgy döntöttünk, hogy nem veszélyeztetjük az újság megjelenését és inkább előrehozzuk a később betervezett Praetorianst, és a jövő hónapra csúsztatjuk a Gunt. E miatt elnézést kérünk, nem rajtunk múlott. Sose gondoltuk volna, hogy egy ilyen nagy nevű cég mint az Activision ekkora hibát követ el.

KÁRPÓTLÁSUL

A Gun helyére került Praetorians a hatalmas sikerű Commandos alkotóinak első valós idejű stratégiai játéka amely a megjelenését követően elképesztő sikert aratott. A hatalmas, nyílt csatamezőket felvonultató játékban tényleg a stratégia játssza a főszerepet. A sajtó által egekig magasztalt RTS a klasszikus valós idejű stratégiai játékok és a Total War széria között helyezhető el. A végső győzelem tehát kizárólag a stratégiai érzékünkön, nem pedig a gyorsaságunkon és reflexeinken múlik majd. A hatalmas csatatereket felvonultató játékban gondosan meg kell terveznünk a hadmozdulatainkat, figyelembe kell venni a környezet viszontagságait (a hegyvidékek, erdőterületek természetesen különböző bónuszokat adnak) és figyelnünk kell a légiónk alakzatának megválasztására is.

A játék képi világa a mai napig megállja a helyét, a mesterséges intelligenciája pedig messze megelőzte a korát. A gép mindig okosan cselekszik: megpróbál kijátszani minket, sőt előszeretettel alkalmaz elterelő hadműveletet (előfordult, hogy maroknyi csapatával egy szoros felé húzott engem, majd miután lépre csalt, a gerincről simán leijazott a katonáival). Emlékszem hogy a játék megjelenésekor sokan azért nem játszottak vele, mert a gépigénye magas volt. Ma azonban már az alsókategóriás gépeken is nagyszerűen fut így valószínűleg minden olvasónk örömét leli majd benne! Ha szereted az RTS-eket és imádtad a Total War sorozatot akkor a Praetorians a kedvenced lesz! Mindenképpen próbáld ki!

Gépigény

A Praetorians gépigénye: PIII 500MHz, 256MB RAM, 16MB VRAM, 600MB HDD.

DVD tartalom

Mozgalmas hónapot tudhatunk magunk mögött, már ami a játékok bolti megjelenését illeti. Sajnos játékdemók terén nem volt ilyen szerencsénk, de azért igyekeztünk kicsit javítani az összképen, hisz e havi DVD-mellékletünkre feltettünk pár igen érdekes animációt (kiemelném GTA 4 első előzetesét és az összes eddig megjelent Crysis bemutatót), s készítettünk egy 20 perces összeállítást Frankfurtban forgatott vidám videóanyagunkból, melyben a készítők exkluzív prezentációt tartanak a Crysisszal kapcsolatban!

írta · Chris

Demo no. 1.

GENESIS Rising

A Genesis Rising a messzi, távoli jövőbe invitálja a játékost, ahol az emberiség már majdnem az egész ismert univerzumot meghódította, s persze rögtön össze is futott egy idegen fajjal, akivel azonnal háborúzni kezdett. A Homeworld-szerű, stratégiai elemekkel domináló játékban rengeteg érdekes ötlettel találkozhatunk, talán mind közül a legérdekesebbek a különféle organikus űrhajók, akik vérből képesek megjavítani önmagukat. A DVD mellékleten található demóban ebből kaphattok most ízelítőt, három oktató és két éles, vérre menő küldetés keretében.

A Genesis Rising valós idejű stratégiai játék, amelynek kezeléséhez leginkább az egeret kell használni.

Demo no. 2.

Infernal

Az Infernal tipikusan olyan játék, amiről első ránézésre sejthetjük, milyen stílust képvisel. Bár kategóriáját tekintve egyszerű lövöldözős programról van szó, mégis van miért figyelmetekbe ajánlanunk mind a teljes változatot (aminek tesztjét magazinunkban is olvashatjátok), mind pedig a DVD mellékleten megtalálható játszható demót. A játék bővelkedik a látványos és izgalmas akciójelenetekben, amit az átvezető animációik tesznek még érdekesebbé, a DVD-n található demóban pedig a teljes verzió elejéből kapunk kóstolót, ami egyben oktatómódként is funkcionál.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Szóköz – Ugrás
Shift – Lopakodás
Alt – Fedezékharc
Jobb egérgomb – Infernal támadás
E – Használni berendezéseket / nagyítani
TAB – Célkitűzések

Demo no. 3.

CODE OF HONOR: THE FRENCH FOREIGN LEGION

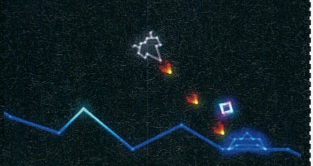
Ebben a játékban a francia idegenlégió kötelékében szolgálunk, ahol is egy jól képzett katonát alakítunk. Feladatunk természetesen a közelmúltban nyilvánosságra hozott elefántcsontparti konfliktus kezelése lesz, játékos formában, rengeteg ellenféllel és sok-sok kipróbálható fegyverrel. A demóban két küldetésben kerülhetünk bevetésre, amelyben elsajátíthatjuk a játékhoz szükséges irányításokat, és átfogó ízelítőt kapunk a teljes változatból.

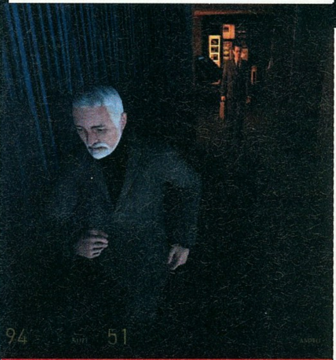
W, A, S, D – Karakter mozgatása
Q/E – Balra / Jobbra kihajlás
Szóköz – Ugrás
Z – Lehasalás
Jobb egérgomb – Pontos célzás
Egérgörgő – Váltás fegyvereink közt
TAB – Térkép

Share WARE

Reaxxion

A shareware játékok jó részében a falbontogatós játékmenetre építenek a fejlesztők, nincs ez másképp a Reaxxionnal sem. A 3D-s játéktéren a higanyszerű cseppekből felépített padkával kell a szintén higanyból készült golyókat terelgetni az akadályok között, amiket eltüntetve pontokat, illetve újabb higanycseppeket kaphatunk – melyeket aztán összegyűjtve újabb golyókat hozhatunk létre. A játékmenet így pont annyira bonyolódik, mint amennyire mi akarjuk, hisz jó pár labdát nekiindíthatunk az akadályok ellen, ráadásul nem kevés power up is segíti a dolgunkat.





2006 LEGJOBB ingyenes játékai

Bár kicsit késve ugyan, de összeállítottunk egy válogatást a tavalyi év általunk legjobbnak talált szabadon terjeszthető teljes verziós játékaiból. A csokorban rengeteg jópofa, ötletes és szórakoztató alkotást találhattok, melyeknek minősége bár hagy némi kívánni valót maga után, mégis tökéletes kikapcsolódást jelenthetnek szűkösebb időkben.

Mozi PREMIER

Bár a sikerek ellenére Hollywood húzódozva filmesíti meg Philip K. Dick alkotásait, most mégis úgy tűnik, hamarosan újabb alkotás érkezik a mozikba Next címen, mely a The Golden Man című regény alapjaira épül. A moziban Nicolas Cage olyan férfit alakít, aki képes belelátni saját jövőjébe. Ilyen képesség láttán viszont hamar felkapja fejét az FBI, akik szeretnék, ha Cage elhárítana egy igen komolynak tűnő terroristafenyegetést, amit főhősünk vonakodik elfogadni – ugyanis már tudja, hogy ez esetben elveszítheti a nőt, akit szeret. A film izgalmas sci-finek ígérkezik, előzetesét többek között a Shrek 3 előzetesével együtt megtalálhatjátok DVD mellékletünkön.

KILLING Spree

Coastline to Atmosphere

A Half-Life 2-höz viszonylag sok egyszemélyes küldetéssorozat jelent már meg, de a többségük minősége mindig is hagyott némi kívánni valót maga után. De szerencsére akadnak még gyöngyszemek ebben a kategóriában is, melyek közül az egyik legötletesebb és legszórakoztatóbb alkotást Coastline to Atmosphere néven ismeretes. A holland készítő tiszteletre méltó kis csomagot hozott létre, a kiegészítőben található 15 pályája végigjátszási ideje az eredeti játék hosszát közelíti. A történet pont ott kezdődik, ahol a hivatalos játék befejeződik, a citadella felrobbanása után Gordont néhány civil téríti magához, majd hősünk úgy dönt, hogy Dr. Breen titkos űrbázisán végez ellenségével. A mod mindvégig élvezetes játékmenettel rendelkezik, és néhány apróbb hibától eltekintve problémamentesnek is nevezhető.

Játékdemók: Code of Honor: The French Foreign Legion / Frontline: Fields of Thunder / Genesis Rising / Inernal / Red Ocean / Sam & Max 4

Animációk: Archlord / Bioshock / City of Heroes: Issue 9 / Crysis / Field Ops / Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 / GTA 4 / Hellgate London / Jade Empire / Jericho / Oblivion: Shivering Isles / Redneck / Shadowrun / Silent Hunter 4 / Warhound / World in Conflict

Javítások: Age of Empires 3 v1.11 / Armed Assault v1.05 EU Only / Championship Manager 2007 update 1 / Rush for Berlin v1.23 / Supreme Commander v1.5.58.21925 / Titan Quest v1.30 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v3.5

Mozielőzetesek: First Snow / Fracture / Next / Shrek the Third / The Condemned / The Invisible

Shareware játékok: Reaxxion / Ancient Mosaic / Cash Out / Cradle of Rome / Mahjong Tales Ancient Wisdom / Peggle Deluxe / Pigllionaire / The Poppit Show / The Wonderful Wizard of Oz / War on Folvos

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / PHP programozás / Star Wars / Stratégia / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Command & Conquer: Tiberium Wars / Jade Empire / Juiced 2: Hot Import Nights / Settlers 6 / Ridge Racer 7 (2db) / S.T.A.L.K.E.R. (2db) / Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (2db)

Turkáló: Blaze Media Pro / DivX 6.5.1 / Windows Media Player 9, 10 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.1 / VirtualDub 1.7.1 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 d-a / AMD - Ati Catalyst 6.11 és 7.2 - WinXP / Ati Catalyst 7.2 - Vista 32bit / nVidia Forceware 81.98, 97.02, 97.44 - WinXP / nVidia Forceware 100.65 - Vista 32 bit / DX9 / DX9.0c - 2007 Februári frissítés - Web Install / Far Manager 1.70 / Total Commander 6.56 / AdAware SE Personal v1.06 - Frissítés / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.09 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.33 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger 3.8.2 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.1 / XFire 1.71 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.62 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

PC GURU Online

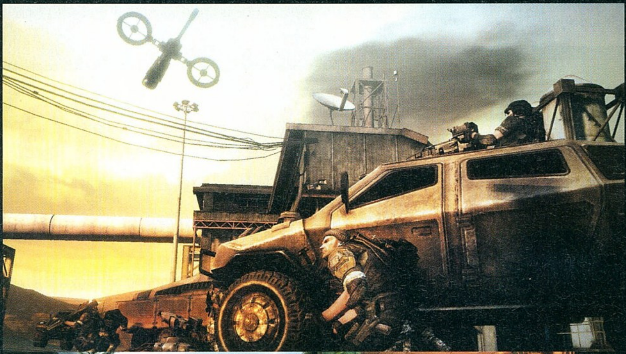
írta • Darths

Helló innen az újság hasábjairól is, ahol most is a weboldalunk életéről lesz szó. Van is bőven miről beszámolni, hiszen száguld az online szekér, nem beszélve a folyamatos fejlesztésekről! Miért érdemes ellátogatni a www.pcguru.hu-ra? Minden valamirevaló játékost érdekelnek az aktuális hírek, bejelentések, demók stb. – de ha ezek mellett olyan érdekességekre is kíváncsi vagy, hogy például a készülő sikervárományos Jericho hivatalos dobozképe – amit csak szerkesztőségünknek szivárogtattak ki a fejlesztők –, vagy éppen Flatline milyen játékképeket készített a S.T.A.L.K.E.R. tesztelése közben, esetleg első kézből szeretnél értesülni a GTA IV első képsorairól, mindenképpen a PGO-n a helyed! Ezek után csak hab a tortán, hogy online szerkesztőink is jelentkeznek alkalmanként exkluzív tesztekkel, amik már nem fértek a lapokra; de akár régi klasszikus játékokat is elővesszünk, és találhatsz kitűnő modokról is értékelést. Jelenleg NightBagoly asztalán készül a remek Half-Life mod, a The Specialist bemutatója, az enyémen meg a BF2142: Northern Strike teszt, amiket majd online találhattok meg. A galériába is folyamatosan érkeznek az újdonságok, vagy éppen a régebbi klasszikus játékok nagyfelbontású képei, aminek köszönhetően már több mint 11 000 kép mosolyog ránk az adatbázisban. A letöltések nagy része azonnal, saját szerverről megy, ráadásul pár ingyenes játék is megtalálható az arzenálban. Mindez még csak a kezdet; a háttérben folyamatosan zakatol a gépezet és folynak az új fejlesztések, amiktől garantáltan hanyatt dobjátok majd magatokat...

Resident Evil 4 - konzolon csodálatos volt, PC-n már gyengébb...

Zúg a szomorú dal végig az orasz tajgán - feltéve ha bírja a gépünk

Vajon Borisz vagy Alakszej lesz a neve a GTA4 főhősének?



Már 11 ezer kép vár rátok a PGO-n, a www.pcguru.hu oldalon!

BUGparádé

Az elmúlt hónapban szünetelt a tömeges képszavazás, de azt hiszem kellőképpen rápihentünk a sokak által szinte követelt versenyszámra: a bugparádéra! A feladat egyszerű: ha valami mókás, vagy esetleg orbitális hibát találtok, csípjétek el és küldjétek be a weboldalon keresztül a galériába! Bárki bármennyi képet feltölthet, de csak azokat válogatjuk ki, amik valóban jók lettek. Ezúttal is ti szavaztok a képekre, ám remélem, hogy sikerül a tisztesség határain belül voksolni, mert akit csaláson kapunk, azt kizárjuk a versenyből! Tehát egy felhasználó akárhány képpel nevezhet, de a végeredményben csak a dobogó egyik fokát szerezheti meg (ha az a véletlen esne meg, hogy a végén ugyanannak a feltöltőnek több képe is dobogós lesz, a gyengébb pozícióban lévő képet kivesszük a versenyből). Tehát bogarászásra fel, győzzön a jobb!

ONLINE tesztek

Aki még nem tudná: havi rendszerességgel fut tesztelői pályázatunk, ahova bárki beküldheti a honlapon található feltételeknek megfelelő játékról az alkotását, amiket mi elbírálunk, és ha megüti azt a bizonyos mércét, kitesszük a főoldalra a nevetekkel, ráadásul az első helyezett teszt egy részlete a magazinban is megjelenik. Pontosan így történt ez ebben a hónapban is: fórumunk egyik törzstagja – már-már kabalafigurája –, CheAttilaTenebra is jó beszélőkével van megáldva, így ebben a hónapban ő vitte a prímet a The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth remekével, de persze a többi elfogadott teszt tulajdonosának is gratulálok az egész Guru csapat nevében!

Lord of the Rings:
BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

fejlesztő > EA LA kiadó > Electronic Arts web > www.eagames.com

írta · CheAttilaTenebra

Az RTS műfaj az FPS-ek mellett korunk legnépszerűbbike a játékok világában. Nem véletlen, hiszen a legendás Dune, a WarCraft első része, vagy épp a Populus tervezői egy hatalmas gépezetet alapoztak meg. A mai helyzetet nézve futószalagon jönnek a valós idejű stratégiai játékok, mi pedig csak kapkodjuk a fejünket; főleg a fantasy és a második világháború népszerű témák, ugyanakkor legtöbben unalomig ismertek is. Így a korábbi Westwood tagoknak (akikből az EA Games nagyrészt összetevődik) nehéz dolguk volt, főleg egy C&C: Generals után, ami, valljuk be, korántsem érdemelte meg a győzelmet, amit aratott. Ám a fejlesztőknek hatalmas szerencséje volt, mert egy olyan világot kaptak a kezükbe, ami sokak nyál- és egyéb mirigyeit ingerelte (s mai napig ingereli is): a Gyűrűk Ura világát.

TÖRTÉNET: BALEKOK KÁNAÁNJA

A kicsit ironikus cím nem arra utal, hogy elbaltázták volna valamit a fejlesztők, sokkal inkább arra, hogy ezt a részét a Lord of the Rings: Battle for Middle Earthnek (továbbiakban: BfME) még egy örök vesztes sem tudná elrontani. Ennek legfőbb oka, hogy a kampányok a három fantasztikus mozin alapulnak, tehát sok dolguk nem volt, mint valahogy RTS formába önteni a sztorit. Jelentem, ez tökéletesen sikerült! Minden átvezető, minden pálya jelen volt a filmben (akár megemlítve, akár ténylegesen), így szinte magunk is ott vagyunk a nagy műben. (Fontos hangsúlyozni: a film. Ugyanis az első rész kizárólag azt veszi alapul, hiszen 2004-ben és előtte, a játék megjelenése előtt, még a Vivendi kezében voltak a könyv jogai.)

Ezt a hangulatot már a kötelezően megnézendő intro (ami mellett az is szól, hogy nem lehet átlépni első belépéskor...) is megteremti. Nem nehéz kitalálni, hogy ez a Gyűrűk Szövetsége első kockáinak animációs változata a játék saját motorjával, annyi különbséggel, hogy itt nem Galadriel úrnő, hanem Szürke Gandalf kommentálja az eseményeket. „Hangulatos, de semmiképp sem kiemelkedő" – jegyzik meg a kritikák. Nos, osztom a véleményt, s ez elsősorban annak köszönhető, hogy a motorral megvalósított animációk elég randák (erről később). Ilyen kisebb bejátszásokat fogunk még látni a továbbiakban is, de megváltást senki se várjon tőlük. Tehát a sztori rendben van, kicsit széttagoltabb egyes megoldások miatt (pl. a nagytérkép, ahol ide-oda ugrálunk a filmek eseményei között), de mindenképp ott van az a bizonyos „Lord of the Rings feeling".

DRÁGASZÁG

Mint mondottam, a játék a filmeket dolgozza fel RTS formában, s azt kell mondanom, kiválóan. Már fent is említettem, hogy a pályák mindegyik szerepelt a filmben, ha csak említés szintjén is. Így mindvégig ott érezzük magunkat Középföldén, ami a rajongóknak hatalmas örömöt fog okozni (ahogy nekem is okozott). Gyönyörű volt az érzés, mikor Mória bányáiban vívtuk az élethalálharcot, vagy mikor a Helm Szurdokot védtük/támadtuk meg. Lenyűgöző volt, ahogy hőseimmel és hatalmas seregemmel felprédáltam az ellenség sorait, s tényleg monumentális csatákban vehettem részt. Rendkívül jót tett a Gyűrűk Urának, hogy RTS-be ültették! Azonban azok a pályák, melyek csak említésképp szerepeltek a filmben (pl.: Éomer visszafoglaló akcióinak többsége), kicsit unalmasak voltak, még nehezebb szinten is. Bár ez a játék mechanizmusából is adódik (később lesz róla szó), de azért a filmhez közvetlenül is kötődő pályákon szintén hasonlókat kellett csinálni, a kötődés és a nagyobb találékonyság azonban ezeket mégis magas szintre emeli. Helm-szurdok, Minas Tirith, Vasudvard, Amon Hen, Mória, Lórien, Fekete Kapu, Osgiliath. Ezek voltak a legjobb, legemlékezetesebb pályák, melyek miatt akár többször is javasolt végigjátszani a játékot.

Érdemes megemlíteni, hogy a játék két kampányra tagolódik: a jó és a gonosz hadjáratokra (skirmishben négy „oldal" van, a filmhez igazodva: Rohan, Vasudvard, Gondor, Mordor). Az előbbi kézenfekvő módon a film eseményeit hűen követi (illetve majdnem), míg a másodikban értelemszerűen átírhatjuk az egész regényt. Ez egyébként jellemző az egész játékra: a filmekhez kötődik, de nem ragaszkodik mereven azok eseményeihez – tehát akár át is írhatjuk az egészet, ha úgy tartja kedvünk. Például Mória bányáiban a Balroggal kerülünk szembe, és alkalmunk adódik megmérkőzni vele - s egyszer csak azon kapja magát az ember, hogy kinyírta a Balrogot. Számos ilyen fordulópont van, melyek nagyon élvezetesek, s bár szentségtörőek, mindenképp értékelendő, hogy ilyet is lehet. Ezek alapján kijelenthetjük, hogy az adaptáció sikerült, ezért mindenképp meghívnám a fejlesztőket egy-egy korsó sörre...

ZSENI VAGY ŐRÜLT?

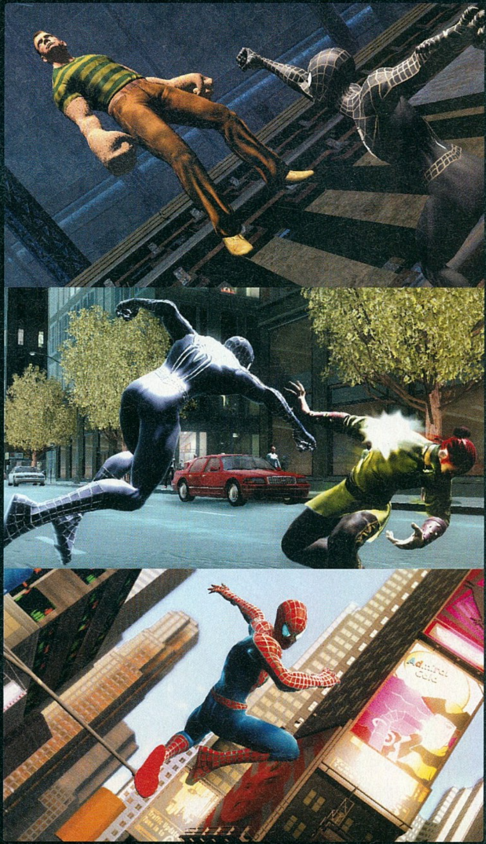
E játék esetében nagyon fontos a hangulat, s az, hogy valaki Gyűrűk Ura rajongóként, vagy legalább a film kedvelőjeként vágjon bele a játékba, ugyanis az RTS rész sajnos fájóan átlagos lett.

A teljes alkotást a www.pcguru.hu-n olvashatjátok!

Fejlesztő > Treyarch
Kiadó > Activision
Megjelenés > 2007. második negyedév

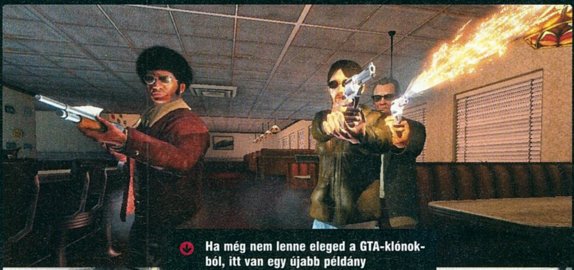
A Pókembert szerepeltető játékok az utóbbi években mindig megbízható minőséget hoztak – legalábbis konzolon, hiszen a PC-s átirat néha borzalmas melléfogás volt. Ezúttal szerencsére mi is azt kapjuk, mint a konzolosok, azaz egy hatalmas nyílt világot, a mozifilm eseményeit, kiegészítve kilenc másik sztoriszállal. Igen, ezúttal nincsenek ismétlődő random bűncselekmények, hanem tíz kidolgozott történet, mindegyik tucatnyi küldetéssel ellátva. Így aztán nem csak Venomot, Goblint és Sandmant kell lenyomnunk, hanem le kell számolnunk néhány városi bandával, valamint néhány régi ismerőssel is (Rhino, Scorpion és Kingpin már tuti befutók). A linearitást messzire kerülő játékban a harci stílusunk kifejlesztése is teljességgel rajtunk múlik, ráadásul a kombókkal tűzdelt bunyókat tovább színesíti, hogy fekete szimbióta ruhánkba bújva új, brutális támadásokat süthetünk el.

Pókember ezúttal változatos szerelésben fog küzdeni a New Yorkot elárasztó gonoszok ellen

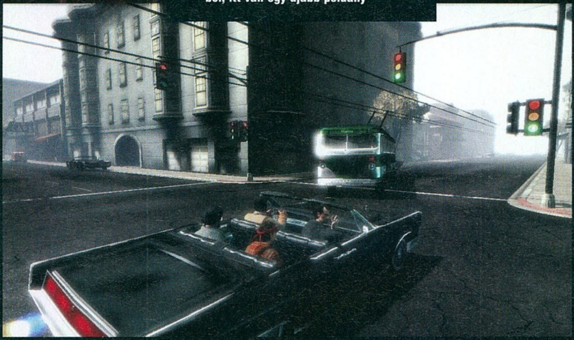


HEIST

Fejlesztő > InXile
Kiadó > Codemasters
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév



Ha még nem lenne eleged a GTA-klónokból, itt van egy újabb példány



A GTA 3 stílust teremtett, a legújabb próbálkozó e téren pedig a Codemasters, méghozzá az InXile (Brian Fargo cége, a legutóbbi Bard's Tale alkotói) segítségével. A Hei$tben a hangsúly stílszerűen a bankrablásokon lesz, de persze nagyra törő bandánk élén szabadon bejárhatjuk San Francisco utcáit is. A főhős egy Johnny Sutton nevű frissen szabadult sittes lesz, aki kint ott folytatja, ahol anno lekapcsolták – 1969 nyara számára nem a Led Zeppelinről, Nixonról, Woodstockról és a Holdraszállásról szól, hanem a pénzhiányról. A pénz a legfontosabb, hisz ebből lesz a felszerelés, na meg az élvezet – így aztán a jól őrzött bankok mellett rámehetünk a bárokra és stripklubokra is. Az akciókat külső nézetből lövöldözve adhatjuk elő, de ha ez a fázis véget ért, jöhetnek a Driver-szerű menekülős részek, amikor a dimbes-dombos város utcáin kell meglógnunk az érthető módon felbőszült rendőrök elől. A játék alapötlete morálisan megkérdőjelezhető, a grafika sem földbedöngölő, úgyhogy csak remélni tudjuk, hogy a játékmenettel és a poénosra ígért sztorival nem lesz gond...

TURNING POINT FALL OF LIBERTY

Fejlesztő > Spark Unlimited **Kiadó** > Codemasters **Megjelenés** > 2007.

1931-ben Churchillt elcsapta egy taxi – eddig történelem, nem kitaláció. Ám az öreg szivaros nem élte túl a balesetet – ez viszont már a Codemasters új nevet kapott alternatív világháborús játékának a kiindulópontja. Anglia kapitulál, a japánok nem támadnak, így a krautok '52-ben szépen bevonulnak Manhattanbe. New York szép városa hamar elesik, Bostonra is ez a sors vár, és persze DC-ben teljes a pánik. Ekkor jövünk mi a képbe, egy egyelőre nem részletezett civil képében, aki majd jól móresre tanítja a birodalmiakat az újvilágban. Különleges fegyverek, zeppelinek, földi járművek, és az ígéretek szerint bonyolultabb sztori annál, hogy az ifjú, idealista, kékszemű amerikai hős megmenti a csillagos-sávost...

DEVIL MAY CRY 4

Fejlesztő > Capcom
Kiadó > Capcom
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Valószínűleg az év egyik legmeglepőbb bejelentése, hogy a korábban PS3-exkluzívnak, a konzol egyik fő ütőkártyájának tartott Devil May Cry 4 más platformokon, köztük PC-n is meg fog jelenni. Szerencsére ezúttal a PC-s verzió nem valami utólagos kósza ötlet eredménye, így remélhetőleg az eddigi Capcom-portolásoktól eltérően minőségi termékként fog napvilágot látni (bár azért a kontroller nélküli irányításra kíváncsiak leszünk...). A játék hőse ezúttal nem a félig démon, vöröskabátos, fehér hajú Dante, hanem egy démonimádó szekta problémamegoldója, a kék kabátos, ám szintén őszes Nero. Fegyverünk a Blue Rose nevű kétcsövű pisztoly lesz, valamint a Red Queen nevű hatalmas pallos. Persze ez csak az evilági arzenálunk, hiszen ezeken felül használhatunk majd varázslatokat, milliónyi kombót, illetve hősünk ördögi erőkkel felruházott jobb kezét, mely egyfajta gravigunként működik: ellenfeleinket hajigálhatjuk, pakolgathatjuk majd ezzel ide-oda. A játék persze megőrzi a sorozatra jellemző körítést, a gótikus világot, a gigantikus főellenfeleket, a platformrészeket, no és persze a csini lányokat felvonultató, tesztoszteronban úszó átvezető jeleneteket.

A mészárlás irama pörgő, a lemészárolt szörnyek száma az ezres nagyságrendben van – pályánként...

Shrek the Third

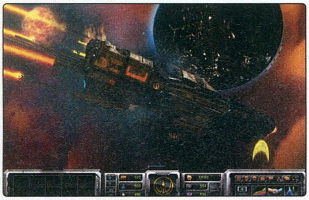
Fejlesztő > Beenox **Kiadó** > Activision
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév

Bár mostanában kezdünk hozzászokni, hogy a filmátiratok is minőségi játékok (lásd ebben a számunkban a Spider-Man 3, illetve a Pirates of the Caribbean 3 híreket), nagyon úgy tűnik, hogy a Shrek 3 alapján készülő játék megmarad a régi, kereskedelmileg jól bevált egyszerű platformjátékok stílusában. Kapunk öt főhőst – a három korábbi ismerős mellett Csipkerózsika és Artie, azaz Arthur király lesz köztük –, mindnek lesz egy, azaz egy speciális képessége, aztán ezekkel lehet érméket és más szirszarokat gyűjtögetni a 20 pályán, illetve a hat minijátékban. Sajnos még a grafika sem fog a várható egyszerűségért kárpótolni – bár a film nem, a játék tényleg csak gyermekeknek készül...

Sins of a Solar Empire

Fejlesztő > Ironclad
Kiadó > Stardock
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév

Az űrstratégiák nagy része legalább félig-meddig körökre osztott rendszerben zajlik, de ezen a téren a Sins mindenképpen újítani fog – hiszen a harcoktól kezdve a diplomáciai tárgyalásokon túl a gazdaság mikromenedzseléséig minden valós időben zajlik majd. Három népség – két emberi, egy idegen – köreiből választhatunk felmenőket, bár ez inkább a felszerelésünkre és az induláskori körülményeinkre lesz kihatással, mintsem a nagy sztorira – mert bevallottan nem azon lesz a hangsúly, hanem a galaxisnyi játszótér teljesen szabad felderítésén. Minden megtehetünk, amit a hasonló játékok nyújtanak: jogvédő harc, vagy kalózkodás, bányászat vagy városépítés, kereskedelem és felfedezések, fejlődés – csak remélni tudjuk, hogy mindennek az irányítása nem igényel polipszerű testfelépítést...

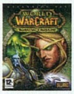


Az űrben ugyan nincs hangja a háborúnak, de látványnak azért nagyon kellemes...

TOP 10

Amerika 07.03.11-07.03.17

THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Csak az új Sims-kiegészítőt tudta lenyomni a WoW-ot a trónról
PC GURU 07.05 — 89%



WOW BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Chris aktuális /played időtartama: 220 teljes nap...
PC GURU 07.03 — 98%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
...és ebben nincsenek benne a kisebb altjai, meg a bétateszt
PC GURU 05.03 — 97%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Lassan két és fél éve megszakítás nélkül a top 10-ben!
PC GURU 04.10 — 95%

SUPREME COMMANDER
THQ . GAS POWERED GAMES
Hardcore stratégia, a műfaj megszállottjainak
PC GURU 07.04 — 90%

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Nagy kár, hogy a kandúrpisi-szagot nem modellezi a játék...
PC GURU 06.12 — 76%

COMPANY OF HEROES
THQ . RELIC
Opposing Fronts címmel jön az első kiegészítő
PC GURU 06.11 — 96%

TITAN QUEST: IMMORTAL...
THQ . IRON LORE
Az új Dream Mastery kaszt mindennél táposabb
PC GURU -.- — --%

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
A Northern Strike kiegészítőt következő számunkban teszteljük
PC GURU 06.12 — 85%

THE SIMS LIFE STORIES
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Laptopokra tervezték, így "csak" a tizedik helyen nyitott
PC GURU 07.05 — 70%

TABULA RASA

Fejlesztő > Destination
Kiadó > NCsoft
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév

A mellvédő páncélok készítése a XXIII. század egyik legjobb új üzletága

Richard Garriot, az Ultima-sorozat atyja már közel hat éve nem jelentkezett új játékkal – minden idejét az egyszer már teljesen újragondolt (eredetileg mangás fantasy volt, ma klaszszikus sci-fi) Tabula Rasa tölti ki. Az online RPG bétatesztje nemsokára indul, így remélhetőleg a megjelenést nem tolják még tovább... A játékosok a jövőben járnak, amikor az emberiség egy Bane nevű agresszív fajjal küzd a túlélésért – és természetesen ebben a harcban vehetünk majd részt. A Tabula Rasa leginkább a küldetésekkel és a harcrendszerrel igyekszik újítani – az előbbire az jellemző, hogy komoly sztoriszálra lesznek felfűzve, a legtöbbnek két-három megoldása is lesz, és nagy részükben NPC-k is velünk tartanak majd, olykor akár tizen is. A harcrendszer különlegessége, hogy noha a háttérben még mindig „kockadobáson", illetve a karakter képességein múlnak a dolgok, a játékosok cselekedetei mindent rendkívüli mértékben befolyásolnak. Így aztán a lassabb lövedékek elől el lehet vetődni, a fedezék életet menthet, a fejlővés hatalmasat sebez és így tovább... A fejlődés kasztrendszerben megy, ez egyszeri katonából négy specializálódási alkalmon keresztül juthatunk el a végső 16 kasztig.

Igen, a durvább játékosok már mechet hordanak egyszeri csatapáncél helyett

TOP 10

ANGLIA 07.03.24-07.03.31

COMMAND AND CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EA LA
Úgy látszik nem csak nekünk tetszik nagyon a C&C 3!
PC GURU 07.04 93%

S.T.A.L.K.E.R.
THQ . GSC GAME WORLD
Hét évet készült, de végre megjelent – és nem is lett rossz!
PC GURU 07.05 91%

THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az Évszakok az eddigi legjobb Sims 2 kiegészítő
PC GURU 07.05 89%

OBLIVION SHIVERING ISLES
2K GAMES . BETHESDA
Már járjuk a démonvilágot, teszt a 0706-os PC Guruban
PC GURU - . - --%

FOOTBALL MANAGER 2007
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Úgy néz ki a következő verzióig ez is a toplistán ragadt...
PC GURU 07.01 87%

WOW BURNING CRUSDE
VIVENDI . BLIZZARD
Az angoloknál nem megy annyira a World of Warcraft
PC GURU 07.03 98%

SILENT HUNTER 4
UBISOFT . UBISOFT ROMANIA
Megdöbbentő, hogy egy ilyen szimulátor is a toplistán van
PC GURU - . - --%

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Vajon a következő kiegészítő mit hoz majd?
PC GURU 06.12 76%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Vajon idén lesz olyan hónap, hogy nem lesz a legjobbak közt?
PC GURU 04.10 95%

SUPREME COMMANDER
THQ . GAS POWERED GAMES
A pletykák szerint már készül az első expanzió
PC GURU 07.04 90%

OVERLORD

Fejlesztő > Triumph **Kiadó** > Codemasters **Megjelenés** > 2007. második negyedév

Zombik versus Goblinok, a mi beavatkozásunk miatt ez fix kettes...

Egyszer már beszámoltunk a Codemasters új irányt képviselő játékáról, az Overlordról, ám a megjelenési idő közeledtével új információkat tudtunk meg róla. Képzeljünk el egy fantasy világot, mely tele van ragyogó aurájú hősökkel, megmentendő szép hölgyekkel és különféle gondokkal küszködő parasztokkal. Ide érkezünk mi meg, mégpedig egy hatalmas potenciállal rendelkező varázsló képében – ám küldetésünk nem a hely és a népek megmentése lesz, közel sem... Egy zsarnokot irányítva kell a rabigánk alá hajtani a vidéket, először csak az egyszeri falusiakat inzultálva, aztán az egyre durvább ellencsapásokat leküzdve (a sztorit Terry Pratchett lánya, Rhianna írta). Hősünk megannyi módon fejlődhet: új varázslatokat tanulhat, mágikus tárgyakat szerezhet, és otthonát, azaz tornyát is milliόképpen építheti egyre magasabbra. Azonban a hadviselés legfőbb módja mégsem a villámcsapás és a kard lesz, hanem a pusztán csak alattvalónak nevezett segítőink. Ezek tulajdonképpen apró goblinok, akik a rosszalkodásban lelik örömüket. A játéktéren levő tárgyakat összeszedik, és azokat fegyverként, páncélként használják, irányításuk pedig lehetséges egyszerű parancsokkal, illetve manuálisan is. Legfeljebb ötvenen tarthatnak velünk, és a pusztításból szerzett erővel idézhetjük meg az újabbakat. Négy típusuk lesz: az alap kajla harcos, a tűzlehelő piros, a lopakodó zöldek, illetve a többieket feltámasztó kék – úgyhogy kombinációs lehetőségekben nem lesz hiány.

PIRATES OF THE CAREBBEAN
at World's End

Fejlesztő > Eurocom
Kiadó > Disney Interactive
Megjelenés > 2007. második negyedév

Érdekes húzás volt a Disneytől, hogy a második kalózfilmhez nem mellékeltek játékverziót – ám ezt a hibát ezúttal nem fogják elkövetni. A májusban a mozikba kerülő harmadik Pirates of the Caribbean előtt fog megjelenni a játékváltozat, amely azonban a második film eseményeinek jó részét is tartalmazza majd. A középpontban az akciózás lesz, ráadásul nem csak Jackkel, de Williammal és Elizabeth-tel a főszerepben. A fejlesztők leírása alapján nagyjából a Prince of Persia-sorozat harcrendszerére kell számítani sok akrobatikával, hajigálható másodlagos fegyverekkel, vad kombókkal – csak az időlassítás hiányzik majd. A vad kaszabolások mellett lesz részünk enyhe kalandrészekben, párbeszédekben is, ezek persze jórészt a filmekből lesznek átemelve – igaz, lesz néhány csak a játék kedvéért kitalált legyőzendő kalóz, és bejárandó helyszín is.

Sparrow kapitány minden helyzetben extrém laza tud maradni

AZT BESZELI MAR AZ EGESZ VAROS...

A Microsofttal kapcsolatban már régóta mondjuk, hogy a Gears of War át fog kerülni PC-re is. Na most ez hivatalos lett, így remélhetőleg annak az információmorzsának is hihetünk, miszerint két másik X360-játékot is elér majd 2008-ban, illetve 2009-ben ez az eljárás. A **PGR4**-ről, illetve a **Fable 2**-ről szól a fáma...

25%

A lengyeleknél a **Command & Conquer 3**-nak megjelent egy különleges kiadása, szép tokkal, lengyel szövegkű könyvvel. És hogy ez miért érdekes? Mert a dobozban már volt két hely kihagyva a kiegészítők sima DVD-tokjának; vagyis a polák EA szerint legalább ennyi fog megjelenni hozzá. Csak tudnak valamit...

80%

Március legvégén megkezdődött a **Hitman** mozifilm forgatása (főszerepben Timothy Olyphant), ez a tény. Az pedig a pletyka, hogy az Eidos ennek apropójából feldolgozza az első részt, amúgy a Tomb Raider Anniversary mintájára, azaz új játékelemekkel, ellenfelekkel, pályarészletekkel...

50%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

WINDOWS LIVE

A Microsoft végre közölte a végső részleteket a korábban Live Anywhere néven ismert szolgáltatásról, mely a PC-s és az Xbox 360-as multizást vinné közelebb egymáshoz – nevezetesen az árakat és dátumokat. A Windows Live szolgáltatás évente 50 – vagy havonta 8 – dolcsi lesz, legalábbis a Gold verzióé. Ugyanis ahogy Xbox 360-on is, úgy itt is lesz egy ingyenes Silver verzió is (ha X360-on már van előfizetésünk, azt Vista alatt is használhatjuk). A Silver verzió tulajdonképpen egy játékspecifikus MSN lesz, barátlistával, chatelési lehetőségekkel – és persze minden egy állandó, minden játékban használt azonosítóval. Igaz, a legfontosabb dolog, vagyis maga az online multiplayer játék már csak a Gold verzióval elérhető. Mivel a Windows Live a Halo 2 Vista-verziójával indít, azt már csak ezzel az előfizetéssel játszhatjuk neten keresztül... Kérdéses, hogy a Microsoft mennyire tudja ezt lenyomni a kiadók, fejlesztők torkán – mert ha azt a hipotetikus helyzetet vesszük, hogy pár év múlva Vistán már csak Gold előfizetéssel lehet játszani, nos, az alaposan fel fogja kavarni a kedélyeket (és akkor még külön kérdés, hogy mi lesz a modokkal)... Igaz, eddig a Halo 2 mellett csak a Shadowrun támogatja ezt a rendszert – no meg a pénzért letölthető kisebb játékok, mint amilyen az Uno vagy a Zuma, szóval előre idegeskedni egyelőre még nem érdemes.

Master Chiefhez Vista kell majd játszani, a multihoz meg a Windows Live...

TOP 10

ÍRORSZÁG 07.03.24-07.03.31

COMMAND AND CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EA LA
A különféle évszakokat feldolgozó kieget következő számunkban teszteljük
PC GURU 07.04 — 93%

S.T.A.L.K.E.R.
THQ . GSC GAME WORLD
Remek lett - de a Command and Conquer 3 jobb lett!
PC GURU 07.05 — 91%

THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A WoW-addiktok nálunk a megjelenés óta keresztesháborúznak
PC GURU 07.05 — 89%

OBLIVION SHIVERING ISLES
2K GAMES . BETHESDA
Nálunk Kertvárosi Krónikák címmel fog a boltokba kerülni
PC GURU - . - — --%

WOW BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
A FIFA Angliában idén (tavaly) is rekordsebességgel nyitott
PC GURU 07.03 — 98%

FOOTBALL MANAGER 2007
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
A FM07 ebben a hónapban is legyőzte a FIFA 07-et
PC GURU 07.01 — 87%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Lassan két és fél éve megszakítás nélkül a top 10-ben!
PC GURU 04.10 — 95%

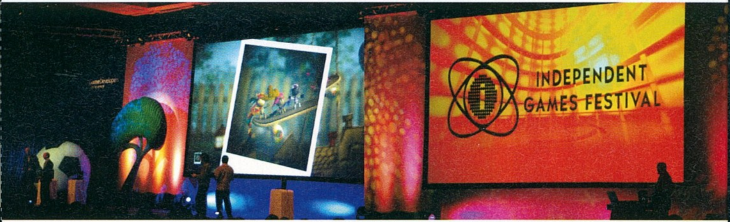
WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Chris már hetek óta nem járt Azerothon, csak Outlanden
PC GURU 05.03 — 97%

BF 2142: NORTHERN STRIKE
ELECTRONIC ARTS . DICE
Az első kiegészítőt következő számunkban teszteljük
PC GURU - . - — --%

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Millió jó ötlet, milliárd buggal körítve, csak hardcore-oknak
PC GURU 06.12 — 76%

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

Az idei Game Developers Conference körül hatalmas volt a felhajtás – de igazán nagy bejelentések, újítások csak a konzolok területén születtek. Peter Molyneux bemutatta a Fable 2-t, a Sony bemutatott egy online szocializációs rendszert Home néven, illetve itt debütált az egyelőre sajnos csak X360/PS3-ra készülő Star Wars Force Unleashed. Ami a PC-s oldalt illeti, az Epic végre hivatalosan is bejelentette, amit nekünk Tim Sweeney már 2005-ben elmondott: a Gears of War előbb-utóbb elkészül PC-re is. Warren Spector azt árulta el, hogy két játéka áll fejlesztés alatt saját stúdiójában: az egyiket híres hollywoodi népekkel, míg a másikat feleségével együtt találta ki. Bill Roper az egyre jobban kinéző Hellgate-et mutatta be, és felfedte, hogy az eddig ismert három kaszt válójában három frakció, melyek mindegyike két specializált kasztot kínál a játékosoknak. A fentieken kívül sok szó esett a motorok licenceléséről – érdekes, hogy az új RenderWare körül teljes a csend, minden az Unreal 3-ról és a Havok 4.5-ről szól, megbolondítva az első CryEngine 2-vásárlóval... A másik nagyon fontos téma a digitális terjesztés, mely mindenkit meglepő gyorsasággal terjedt el a gigabájtos fájl-méretek dacára. A Steam, a GameTap vagy a Direct2Drive valamelyike jó eséllyel már az első naptól kezdve kínálja letöltésre a legnagyobb játékokat is.

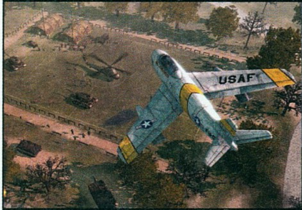


CODENAME PANZERS: COLD WAR

Fejlesztő > Stormregion
Kiadó > Electronic Arts
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Bár már tavaly szeptemberben bejelentették, hogy a harmadik Panzers-játékot, a Cold Wart az EA fogja kiadni (Európában legalábbis), magáról a játékról nem lehetett sokat tudni. Ez sajnos nagyjából most is így van, hiszen azon túl, hogy ezúttal az ötvenes években járunk, és hidegháború helyett nagyon is valós ütközeteket vívhatunk meg egy alternatív történelmi háttérbe ágyazva. Noha a részletekre még várni kell, legalább az első képeket már kiadták - és ezek pompásan bemutatják, hogy a harmadik generációs Gepard engine csuda dolgokra képes. További hírek várhatók, mihelyst sikerül sarokba szorítanunk a fejlesztőket...

A grafika sokat fejlődött, mióta utoljára láttuk a Gepard-engine-t...



COMBAT MISSION

Fejlesztő > Bigtime
Kiadó > Battlefront.com
Megjelenés > 2007. második negyedév

Ez volt a legszebb kép, amit a játékból találtunk... látványorgiát ne várjatok!

A Combat Mission-játékok mindig is az ultra-hardcore háborúmániások kedvencei voltak, hisz - bár grafikájuk mindig az adott kor standardja alatt volt - körökre osztott játékmenetük teljesen realisztikus hadműveleteket tett lehetővé. Noha a helyszín, a korszak most változik - a világháborúból az idei év Szíriájába költözünk - a realizmus (no meg a relatív randaság) marad a régi, így egy rajongónak sem kell izgulnia. A sztori egy NATO-beavatkozás történetét meséli el, ebben kell nekünk egy Strykerrel (ez egy nyolckerekű páncélozott hadijármű) felszerelt osztagot a sivatagon át a fővárosba, Damaszkuszba juttatni. Változatos küldetések várnak ránk, olykor más egységek (például páncéloshadosztályok, tengerészgyalogosok) is az irányításunk alá kerülnek, ráadásul ugye az sem mindegy, hogy kis faluban, kihalt pusztaságban vagy egy zsúfolt városban kell harcolnunk. A fejlesztők különösen büszkék arra, hogy a játékban minden, de az épületektől a fegyverekig, a járművektől a katonákig minden abszolút méretarányos lesz. A játékot a szokásos multiplayer, illetve pályaszerkesztő fogja teljessé tenni.

Grand Theft Auto 4

Fejlesztő > Rockstar North **Kiadó** > Take2
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Végre, végre, végre! Megjelentek az első képek a GTA4-ből, melyek mindegyike abból a videóból származik, melynek HD-minőségű változatát megtaláljátok a DVD-mellékletünkön is. Kiderült, hogy a főhős egy orosz gengszter lesz, a helyszín pedig a New Yorkot alapul vevő Liberty City, azaz a GTA3 otthona. A látottak alapján a játék napjainkban, esetleg a 90-es években játszódik, a grafika gyönyörű, a részletesség meg az egeket verdesi. Reméljük PC-re is hamar megjelenik!

Egyelőre névtelen orosz főhősünkön tisztán látszik a keleti vér, öröm lesz vele randalírozni a Central Parkban!

GRAW 2

Fejlesztő › GRIN **Kiadó** › Ubisoft
Megjelenés › 2007. második negyedév

A GRAW 2 X360-on már megjelent, ám a megint teljesen más fejlesztőcsapat által készített PC-s verzióra még várni kell nyár közepéig. Sebaj, addig kijön két demó, így mindenki kipróbálhatja magát az ismét Mexikóban zajló küzdelmekben. A játék legnagyobb újítása, hogy közvetlenül is irányíthatjuk a mellénk kijelölt járműveket (helikopterek, tankok és vadászgépek is lesznek), illetve a néhol két csoportba oszló humán társakat.

GUILD WARS 2

Fejlesztő › ArenaNet
Kiadó › NCsoft
Megjelenés › 2008

A legfontosabb infó: a GW 2 is ingyenes lesz! Változik viszont a világ: noha a labirintusok továbbra is instance jellegűek, a világ már állandó, azaz bárhol összeakadhatunk emberi barátokkal, ellenfelekkel. A PvP kibővül, a mostani kiegyensúlyozott rendszer mellett nagy csatamezőkön több száz fős ütközetekben is részt vehetünk. Nem csak emberi karaktereket lehet indítani, az inhumánokra pedig az őszi, kicsi és olcsó (18 labirintus, 150 skill) Eye of the North kiegészítő hívja fel a figyelmet. Karakter-átvitel nem lesz, megjelenés 2008 végén!

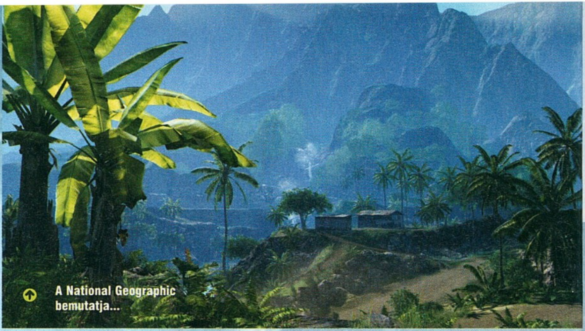
fejlesztő > Crytek kiadó > Electronic Arts web > www.crysis-game.com írta · Grath

CRY

A Cryteket három török fivér alapította, első munkájuk pedig egy engine volt, mellyel még az nVidia is demózta egyik korai kártyájuk képességeit. Aztán egyre nagyobbra híztak, jött a Far Cry és a világ minden pontjáról felvett emberek, majd a világsiker. Aztán eladták a Far Cry jogait a Ubisoftnak, és belekezdtek a következő fejezetbe, ez volt a Crysis, melyhez már az EA jelentkezett be kiadónak. Jött némi halasztás, ledorongolóan durva videók, és valamikor idén még a megjelenés - mi pedig jól kimentünk hozzájuk megnézni, hogy milyen is lesz a Crysis...

YSIS

Crysis



A National Geographic bemutatja...

Bár a Crysist már többször láttuk, az alkotókkal is annyit beszéltünk, hogy már minden kiállításon előre köszönnek nekünk, az igazi eddig kimaradt: még nem játszottunk a játékkal... Most februárban erre is lehetőségünk nyílt, hiszen hét másik újsággal együtt meghívót kaptunk a Crytek új, frankfurti stúdiójába, hogy ugyan már legyünk szívesek kipróbálni egy demót. Sok rábeszélés nem kellett, így most elsőként tudhatjátok meg, hogy milyen is lesz a Crysisszal játszani...

AZ EDDIGIEK

Régi olvasóink már ismerik a Crysis alapjait, hátterét, hiszen cirka egy éve mi írtunk a játékról egy méretes előzetest. Teljesen elvarázsolt minket a játék kinézete, ígérete – és az év végére vártuk a Crysist. Az elvárázsolással most sincs baj, ráadásul most már első kézből tudjuk, hogy minden igaz is, amit anno ígértek – ám sajnos megjelenési dátum most már nincs, legalábbis a 2007-en kívül. A fejlesztők azt mondták, hogy nemsokára megmondják, hogy mikor mondják meg a megjelenési dátumot, ami azért talán már kicsit túl sok lesz a bejelentésekből, de mindegy, erre a játékra érdemes várni.

> “IGEN, úgy néz ki, mint a képeken. Viszont még ennél is jobb lett!”

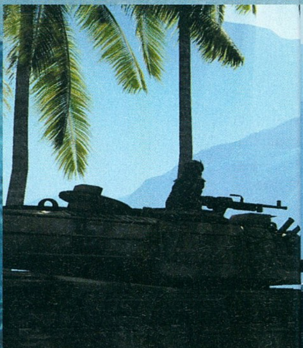
Valamikor a közeli jövőben járunk, egy óceáni kis sziget tájékán, közel a koreai és a kínai partokhoz. Valami furcsa meteor érkezik az égből, becsapódik, majd minden műszer megőrül a környéken – a koreaiak meg lezárják a környéket, a kíváncsi külföldieknek meg a kordon körül kell tolongania. Az amerikaiaknak ez a pozíció nyilván nem felel meg, így egy elit osztagot küldenek a földdarab belsejébe, hogy derítsék ki, mi is zajlik a dzsungel mélyén. A négy főből álló csapatot mi vezetjük, ultramodern felszerelésünk közül pedig a nanoruhára lehetünk a legbüszkébbek, ami nem csak ápol s eltakar, de ha kell, megerősít, felgyorsít, elrejt vagy bekeményít minket. Egy gombnyomás, és feltűnik egy menü, amellyel a páncélunkban levő energiát oszthatjuk el a fent említett négy irányba. Pár perc után villámgyorsan megy, és úgy viselkedik, mintha állandóan négy powerup lenne nálunk, amelyikből egyszerre egy lehet aktív. Igaz, az energia elég hamar elfogy, tehát nem működnek a végtelenségig.

A fegyverek hasonló módon testreszabhatók, mindegyiknél két-három módon lehet változtatni. Ezek közül a legérdekesebb talán a lőszercsere, főként azért, mert itt aztán elszaladt a szekér a designerekkel. A sima, repesz, égetős, egyszóval a megszokott kínálat mellett olyan extrém skulók vannak, mint a „tag”, amellyel megjelölhetünk, a radaron láthatóvá tehetünk egy ellenfelet, a „tranquilizer”, amivel találat után egy gombnyomással elaltathatunk valakit (különösen poénos, ha multiban, egy helikopter pilótája ellen vetjük be...), vagy a késleltetett lövedék, melynek becsapódása észrevétlen marad, és miután csak az egész tárat kilőttük (vagy aktiváltuk), akkor fejtik ki robbanó hatásukat. Pompásan alkalmas egy egész tábori őrség egyszerre történő kiiktatására... Ezek után mindenképpen meg kell említeni a járműveket is, itt lesznek tankok és lövegek, repülők és helikopterek – ráadásul ezeket sem vékonyabb falak, sem fák nem állítják meg; egy tank egész komoly ösvényt hagy maga után...

A játék három fejezetre lesz osztva, az elsőben a dzsungelben kell harcolni a koreaiak ellen, a másodikban kibújnak az alienek a lezuhant űrhajóból (merthogy az volt a meteor), ezzel együtt egy kisebbfajta jégkorszak lepi el a szigetet, a harmadikban pedig már magában az űrhajóban, nullagravitáció mellett kell kivégeznünk az idegenek vezéreit. Az űrlakók hőlátást használnak (ez ellen is jó lesz a nanoruha), fagyasztófegyverrel szórakoznak, és extrém járművekkel (a hatalmas, négylábú lépegető is egy jármű tulajdonképpen). Ez tehát az ígéret – kipróbálni csak az első fejezetet lehetett, mutattak videót a másodikból, és abszolút titkolóztak a harmadikkal kapcsolatban. Pedig már az is jó állapotban van, hiszen a designer Bernd Diemer elmondta, ő már végigjátszotta a játékot, minden pálya legalábbis alapszinten készen van...

NANORUHA

A fejlesztők ugyan minden interjúban elmondják, hogy a nanoruha a Crysis-élmény központi eleme, hogy ez különbözteti meg minden más FPS-től, első hallásra az ember hajlamos szkeptikusan hozzáállni a dolgokhoz. Jó, jó, szép dolog, hogy néha lehet futni, máskor meg erősebbek leszünk, na de a lényeg úgyis a célzáson van, nem? – gondoltuk néha cinikusabb pillanatainkban. Szerencsére csalódnunk kellett, a trükkös ruha ugyanis tényleg teljes egészében megváltoztatja a játékmenetet!



A csapatösszevonások eredményeként egy brutális sereg indul meg a koreaiak ellen

A havas tájon a hőlátó, fagyasztófegyverrel felszerelt idegenek okozzák a legtöbb gondot

Az első próbálkozások alatt persze ez nem feltétlenül tűnt fel. Persze próbálgattunk futkosni, a kötelező hozzávágom-a-szemetest-a-katonához poént is kipróbáltuk, de leginkább a páncélozottságot kapcsoltuk be, és a fürgeségünket áldoztuk be a vastag bőr oltárán. Miután kiismertük a pályát, a fegyvereket, az ellenfeleket, már volt lehetőségünk trükközni, és ebben igazán a nanodressz segített. Mire kicsavarták a kezünkből a billentyűzetet, és lefejtették az ujjainkat az egérről, már vagy öt különböző módon eljutottunk a helikopterig (ott mondjuk nem variáltunk sokat: kiszedtük a rakétavetőt a házikóból, aztán hajrá).

DVD

Mindenképpen nézzétek meg a DVD-n található, húsz percnél is hosszabb filmet a Cryteknél tett látogatásunkról, és persze a programról! Érdemes!

Elsőként egy klasszikus lopakodós manővert vetettünk be, bekapcsoltuk az álcázást, és jobbról kerültünk. Az úton a gyorsaság-turbóval keltünk át észrevétlenül, majd a szemközti oldalon a tetőre felpattanva, majd ott álcázva-hasalva kezdtük meg célzott lövésekkel, hangtompítóval a koreaiak ritkítását. Ezt a módszert a végére sikerült annyira tökéletesítenünk, hogy egyszer sem láttak meg minket. Egy módszer letudva, jött a következő: villámgyorsan bespuriztunk az egyik kunyhóba, álcázásra váltottunk, és meglapultunk a sarokban – igaz, az AI-nak nagyon nem akarózott bejönnie, de végül egyszerre támadtak a két ajtón berohanva. Fejmagasságban lövöldöztek (elvégre nem láttak minket), meg mi is ezt tettük, és végül ők dőltek el. Egy játékkal később ennek már egy kifinomultabb formáját alkalmaztuk: először a távcsővel mindenkit felderítettünk (azaz felkerültek a radarra), majd házról házra brutálisan végeztünk velük. A maximumra tekert erővel ugyanis lyukat lehetett ütni a házak bádogfalán, és ha ezt akkor tettük meg, amikor pont a fal másik oldalán sétált a katona, akkor jó eséllyel agyonnyomta a rádőlő fal. Ha meg éppen nem halt bele, akkor a következő pisztolylövésbe mindenképpen... Ezeken kívül alkalmaztunk még brutális-rakétavetős, és cikázós-géppisztolyos szeánszokat is, volt, amikor a direkt épen hagyott terepjárót vezetve GTA-ztunk agyon mindenkit, és volt, amikor a nagy toronyba felkapaszkodva mesterlövészkedtünk.

Már ez az apró helyszín, mindössze tíz ellenféllel és néhány épülettel is millió lehetőséget kínált a taktikázásra, kis túlzással talán a szerepjátszásra is, el lehet képzelni, hogy mi lesz itt később... ráadásul a taktikán menet közben bármikor, villámgyorsan változtathatunk. Ha támad egy jó ötletünk, csak felhozzuk a kis me-

SEBESSÉG

A gyorsan suhanó harcos egyben nehezen eltalálható harcos, úgyhogy a meneküléshez nincs ennél jobb. A DVD-n levő videóban láthatjátok, hogy körülbelül mennyit lehet vágtázni egy teli „töltettel", szóval az biztos, hogy nem fogunk egész pályákon keresztülszaladni. Hasznossága azonban megkérdőjelezhetetlen – befutunk egy ház mögé, az AI természetesen ott kezd minket keresni, de mi akkor már négy kunyhóval arrébb lihegünk. Multiban különösen érdekes lesz, bár mivel CTF nincs, a zászlóval nem lehet majd cikázni...

nút, lenyomjuk a gyorsbillentyűt, és máris futhatunk, üthetünk, vagy éppen beolvadhatunk a háttérbe.

EZ TÉNYLEG ÍGY NÉZ KI!

Még a rengeteg videó, illetve korábbi, Crytekesek által tartott demonstráció is hagyott bennünk kétségeket: ez a játék nem nézhet ki így, ez nem lehet, hogy valami ennyire durván porba tiporja az Unreal 3 motort, nem is beszélve a Doom 3 vagy a Half-Life 2 erőműveiről... Pedig de, nem csak lehetséges, de ez meg is történt: a német cég nemzetközi programozógárdája kompromisszumokat nem kötve hozott létre egy olyan látványvilágot, ami minden mást lepipál!

Elmondhatatlan érzés, ahogy a hatalmas tévén (ahogy néztük, a legtöbb stúdióban, kiállításon már HD felbontású hatalmas tévéken prezentálják a játékokat – hisz ezeken gyönyörűek a színek, és asztallapnyi a látvány) megérkeztünk a Crysis dzsungelébe. Körülöttünk megelevenedik az eddig csak képeken és homályos videókon látott dzsungel: csiripelnek, visítoznak a madarak, a szélben gyengéden hajladoznak a fák, a távolban egy koreai őr mossa gyanútlanul a kocsiját, társa békésen cigizik mellette. A fák között papagájok repkednek, a lombkorona árnyéka egy-egy széllökés hatására megbomlik, és a szemünkbe csillan a napfény... Hihetetlen, hogy néhány évnyi új hardver és programozói trükk, valamint a DirectX 10 mekkora előrelépést jelent – ehhez a realisztikus erdőhöz képest a Far Cry már egyenesen csúnya műanyagvilágnak tűnik.

Az apró karcolásokkal ellátott fegyverek, a lövéseink alatt valósághűen összeroskadó házfalak, vagy a jól sikerült lövés miatt kerekét vesztett, és így szikrafelhőt generáló autók látványa mellett csak később tűnnek fel az olyan apróságok, mint a megdöbbentően változatos aljnövényzet (csak ezen a kis pályán is vagy tízféle növény láttunk, és persze minden fajon belül voltak eltérő korú, magasságú darabok) vagy éppen az akcióink hatására színt váltó nanoruha. Ráadásul nem is egy SLI-s agyontuningolt gépen mutatják be a játékot, hanem egy erős (de nem csúcsmodell) videokártyán, 3.2-es processzorral, két giga memóriával – és mégis, a demó nyúzása közben csak ritkán lassult be; igaz, akkor legalább nagyon. A dologban a ludasnak a fizika tűnt, mert a szaggatás akkor jött el, amikor valami nagyon felrobbant, vagy éppen darabokra esett. Mondjuk megérte a dolog, mert a fizika önmagában is meg-

Erő

A nanoruha egyik tulajdonsága, hogy egy (na jó, kettő) gombnyomásra hihetetlen erővel ruházza fel viselőjét, azaz a játékost. Ettől kezdve a nagyobb tereptárgyakat is simán felkaphatjuk és messzire hajíthatjuk – az egyik demónyúzás alatt például azzal szórakoztunk, hogy csak különféle alkatrészekkel, faldarabokkal, szemetesekkel vertük agyon az ellenfeleket. Egy másik mókás haszna az erőnek, hogy magukat az ellenfeleinket is felkaphatjuk (ilyenkor vicces módon kidülled a szemük, bár hogy ez bug, avagy benne marad a játékban, egyelőre titok), és vagy élő pajzsként magunk elé tartjuk őket, vagy letessékeljük egy szakadékba. Végül az erő szükséges a magasra, például háztetőkre törő ugrásoknál is (az igazi rekordugrásokat guggolva kell indítani), szóval ez a beállítás is rendkívül hasznos.

Nagy a buli: bázisban tűzijátékkal köszöntenek minket!

SISAK:

A digitális érzékelőknek, és a vizorra vetített adatoknak köszönhetően még a szem elől tévesztett célpontok is látszanak a radaron.

TEST:

A nanoruha egyik legfőbb előnye, hogy folyamatosan javítja viselője egészségi állapotát – a meglepően fürge regeneráció nélkül esélyünk sem lenne a háborúban.

KAROK:

A nanoruha állítható tulajdonságainak köszönhetően választhatunk az erőt, illetve a sebességet turbózó beállítások, valamint a rejtőzködés között, ezek különböző színekkel jelölve jelennek meg karjainkon

LÁBAK:

A gránátokat és robbanószereket hősünk a lábára csatolva hordozza, amíg azok fehasználásra nem kerülnek.

FELSZERELÉS:

A nanoruha egyéb extrákkal is rendelkezik, melyeket csak a játék későbbi részében érhetünk el: szolgálhat hangtompítóként, elrejthet minket a hőlátás elől, és nullgravitáción is közlekedhetünk vele.

érne vagy egy oldalnyi méltatást. Kezdésnek talán elég annyi, hogy a Crytek azért nem döntött az Ageia alkalmazása mellett, mert szoftveresen is többet képesek kihozni egy gépből, mint amit néhány teszt alapján a külön fizikuskártya...

A fizika a teljes játékot átszövi, és minden cselekedetünk a valósághoz hasonló módon hat ki a környezetünkre. Nézzétek csak meg a DVD-n látható videót, és máris látszik, hogy mire gondolunk: a lövések átszakítják a falat, a kerekét vesztett terepjáró élethűen reagál a sérülésre, a fák levelét pedig szinte széttépi a tűz. Persze a fákat is kidönthetjük, ráadásul pont ott hasadnak el, ahol eltaláltuk őket... Igaz, lyukak még nem képződnek mindenen, erre várnunk kell a következő motorig – mindenesetre igen meggyőző így is, ahogy a lombkoronát megzavarja az ólomáradat.

Itt célszerű lenne sebességbe kapcsolni, és elhúzni a fák közé...

tal befolyásolt fantasztikus füst. Lehet, hogy a levelek nem rázkódnak majd a gépágyú tüze alatt, lehet, hogy a vízben úszva közel sem lesz részünk olyan szép látványban, de a játékélmény ugyanaz lesz egy – viszonylag – gyengébb gépen is. Persze, legyünk őszinték: a Crysis vonzerejének jókora része abból származik, hogy olyan durván néz ki, mint még soha semmi – ha ennek jól alávágunk egy jó közepes géppel, az nem biztos, hogy jót tesz majd a lelkivilágunknak...

„Nagyon büszkék vagyunk a CRYTEK magyar fejlesztőire, remek munkát végeztek!"

Az előre beígért új extra, miszerint a levelek reagálnak ránk, a mozgásunk megzavarja a bokrokat, füveket, épp nem volt benne a kipróbált verzióban – de egy másik videóban láthattuk, ahogy működik.

Hogy milyen gép kell ennek? A cél az, hogy egy jó két éves (és akkor jónak számító) gépen menjen a dolog. Igaz, ekkor pár dolog elveszik, de a játékmenet nem sérül. A fizika tehát megmarad, ahogy az AI is, viszont elveszik a bevilágítás, a mindent átszövő és gyönyörűvé tevő részletek, a csodálatos tűzeffekt, vagy a szél ál-

A NÉP AJÁNDÉKA

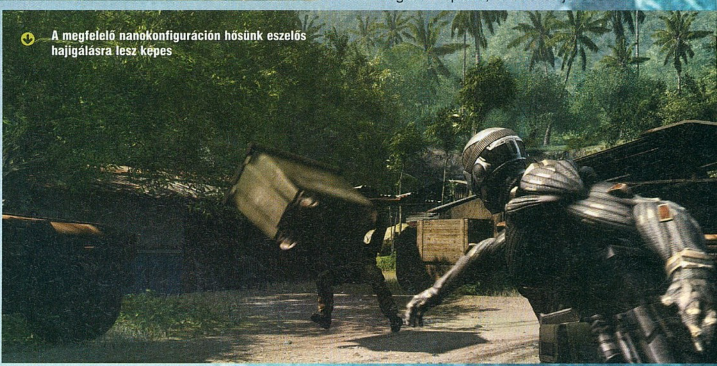
A Far Cry ugyan sok szempontból rendkívülire sikerült, viszont a modok, a felhasználók támogatása terén finoman szólva is hagyott kívánnivalókat maga után. A Crytek ezúttal minden hibáját ki akarja javítani, így aztán ezen a téren is meglepő húzásokkal rukkoltak elő. Az még csak hagyján, hogy a játék mellé lesz csomagolva a Sandbox nevű pályaszerkesztő – ennek tudása azonban elképesztő: pakolgatjuk a fákat, köveket, textúrázunk, aztán egy gombnyomás, és töltögetés nélkül (!) máris ott termünk a félkész világban, és vadul lövöldözve teszteljük a fizikát. Már ettől is a mennyben érezhetik magukat a modolásért – illetve a modokért – rajongók, ám a Crytek még tovább ment. Egy egészen rendkívüli gesztusként két mod-der-csapatot választottak ki, akik már jó egy évvel a megjelenés előtt megkezdhették a munkálatokat egy-egy Crysis modon, hogy a játék két minőségi moddal együtt jelenhessen meg – na ilyesmire eddig még nem volt példa! Az egyik mod egy CS-szerű multis móka Obsidian Edge 2 néven, a másik témájában hasonló – terroristavadászat világszerte – ám a kooperatív, a gép elleni játékra építő Navy Seals lesz. Mindkét modnál produceri, oktatói feladatokat lát el a Crytek, az elhivatottságukra pedig ékes bizonyíték, hogy nem sokkal a mi látogatásunk után, márciusban a két moddercsapatot vendégül látták a frankfurti stúdióban.

A JÖVŐ NAGYÁGYÚI?

A stúdió bejárása közben érdekes volt látni a különböző szintű biztonsági zónákat – komolyan, mintha csak egy Splinter Cell helyszínt jártunk volna be! A Crysis készítésével kapcsolatban tulajdonképpen teljes szabadságot élveztünk, csak a játék későbbi részein dolgozók kapcsolták ki a monitorokat, ha feltűntünk a közelben. A második szintet azok a területek jelentették, ahol filmezni nem lehetett, a dolgozókkal beszélgetni nem lehetett, de a nézelődés még engedélyezett volt. Olyan területek tartoztak ide, mint a PS3-as kutatá-

A fizikának hála cselekedeteink jól látható eredménnyel járnak!

ban ki van dolgozva (nem véletlenül licenceli azt boldog-boldogtalan), de a puszta teljesítményben, grafikai effektekben a CryEngine 2 a jelenlegi király – még nem láttunk a Crysisnál szebb játékot! Ugyan a teljesen fotorealisztikus látvány elérése még a középtávú, öt-tíz éves jövőben is



A megfelelő nanokonfiguráción hősünk eszelős hajigálásra lesz képes

si zóna (felszereltség: négy PC, nyolc monitor és két, rendkívül gondterhelt programozó), vagy a multiplayer-zárka. Aztán ott volt a vörös zóna, amit ugyan messziről megnézhettünk, de megközelíteni már nem lehetett – ott a hivatalos információ szerint a Crytek kutatás-fejlesztés szekciója lakik, akiket nem szabad zavarni. Na mármost az a Crytek-épület nagyobbik része volt, szóval mi biztosra vesszük, hogy legalább egy másik játék is fejlesztés alatt áll a csapatnál – de igazából két új project léte sem lepne meg minket különösebben…

Az mindenesetre biztos, hogy már dolgoznak a következő grafikus motorjuk alapjain is. Az egyik Yerli-fivérrel elbeszélgetve kiderült, hogy noha a jövőben nem várható, hogy mindig csak egyetlen játékon dolgozzanak (ez ugye a fentiek fényében cseppet sem meglepő), az biztos, hogy a grafikus motorok fejlettsége terén most már nem akarják feladni az aranyérmes helyezésüket. Lehet, hogy használhatóságban, multiplatformos segédletekben az Unreal 3 messze joblehetetlennek tűnik, az biztos, hogy a következő motorjukat is akkora előrelépésnek szánják, mint amilyen a Crysis lesz a Far Cryhoz képest. Ez pedig elég durva dolgokat ígér a jövőre nézve…

A Crytek minket teljesen meggyőzött – hihetetlen elhivatottságuk és a minőséget a középpontban tartó munkamódszerük méltóvá teszi őket az év legjobban várt és talán legjobb játékának elkészítésére. Már a Far Crynál is érezni lehetett, hogy a Crytek valami különleges, egyedi tehetséggel rendelkezik, de most már nem tapasztalatlan kezdőkként dolgoznak, hanem igazi profiként tesznek meg mindent céljuk eléréséért. A látottak alapján mi biztosak vagyunk benne, hogy ez sikerülni is fog nekik!

Power Struggle

Az alap multis játékmódok, azaz a DM és a TDM taktikai változatai (ez a jelző a nanoruci miatt került a nevükbe, amit természetesen itt is szabadon használhatunk) mellett a Power Struggle nevű online mészár lesz a multiplayer fókuszában. Ebben a játékmódban viszonylag nagy térképek lesznek, és a minden killért, foglalásért járó pontokért lehet táposabb felszerelést vásárolni. Vehetünk táposabb fegyvereket, illetve ehhez kiegészítőket, rendelhetünk a bázisra járműveket, vagy akár épületeket is, melyek vagy bónuszokat adnak, vagy gyártanak ezt-azt – és még arról is hallottunk híresztelséseket (a Cryteknél semmit nem erősítettek meg ebből), hogy a játszma lezárásaként egy meglehetősen brutális atombombát kell az ellenfélre szabadítani… A pályákon idegen ufók roncsai vannak, az itt talált technológiával saját gépeinket fejleszthetjük, így lehet láthatatlan tankunk, fagyasztóágyúval felszerelt terepjárónk.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	70%
VÁRHATÓ SIKER	TUTI SIKER

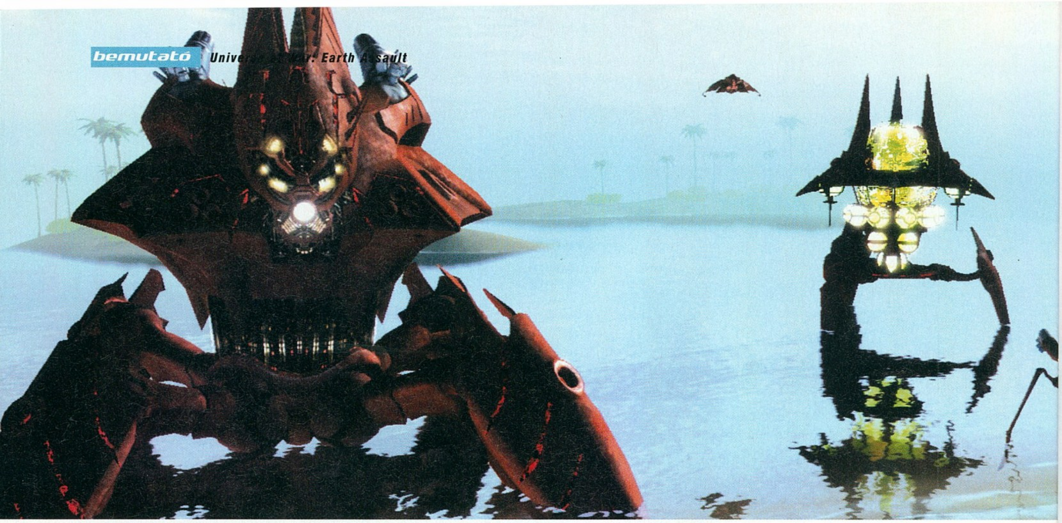
A Crysist már sokadszorra láttam, de kipróbálni csak most sikerült – és minden ízében beváltotta a hozzá fűzött reményeimet. Csodás játék lesz, reméljük tovább már nem halasztják, és még az idén megjelenik!

GRATH

PRO: Gyönyörű, okos, a nanoruha pedig igen jól működik!

KONTRA: A gépigénnyel azért sokaknak lesz gondja…

2007. IV.



Star Wars után szabadon

írta · Stöki

Universe at War: EARTH ASSAULT

fejlesztő > *Petroglyph* kiadó > *Sega* web > *www.petroglyphgames.com*

A Petroglyph 2003-ban alakult, mikor az EA végleg bekebelezte és a Los Angelesi stúdiójába olvasztotta a C&C-ket és Lands of Lore-okat gyártó Westwoodot – azok az alkalmazottak, akik ezzel nem értettek egyet, öntörvényűleg új stúdiót alakítottak. Itt először egy Alamo nevű grafikus motort raktak össze, majd jött az első jól sikerült Star Wars-környezetű RTS, az Empire at War, és annak kiegészítője.

A World of Warcraft és a Sims 2 pereputtya nem hagyott sok esélyt a többi játéknak a PC-s játékpiac 2006-os sikerlistáján. Rajtuk kívül csak négy játék fért be az amerikai top 10-be az eladási adatok alapján, legjobb helyen (a negyediken) a Star Wars: Empire at War végezte. Az eredmény nem csak a Star Wars márkának köszönhető: a Petroglyph fejlesztőcsapat első játéka a tavalyi év egyik legjobb stratégiája volt. A cég következő dobása, az Universe at War azt sejteti, hogy az „at War”-ból valami olyasféle RTS-brandet próbálnak gyártani, mint amilyen a Total War széria, ami nagyon jó hír mindenkinek, aki komoly taktikai megfontolások alapján szeret pixelseregeket trancsírozni. Ráadásul az Universe at War rögtön sorozatnak indul, az Earth Assault alcím csak az első nagyobb fejezetet jelzi egy galaktikus háborúban.

A LÉT A TÉT

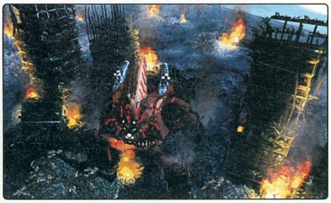
Mint az alcím mutatja, a program egyelőre csak földi helyszíneken vezeti majd fel a több játékon átívelő cselekményt. A felütés nagyjából olyan egyszerű, mint a Csillagközi invázió című film sztorija: 2012-ben, egy nem is olyan szép napon idegen lények érkeznek az űrből, és hadüzenet nélkül megtámadják szeretett sárgolyónkat. Az emberiség ugyan felderítő műholdjainak köszönhetően számít a földön kívüliek érkezésére, arra azonban nem számít, hogy a derék ET-k nem „take us to your leader” feliratú transzparensekkel érkeznek, hanem területre ható szuperfegyverekkel és vad pusztítással. Lészen is nagy sírás és fogak csikorgatása, az emberek hadereje szétziláló-dik, több frakció alakul (mert miért pont az Armageddon torkában tartanánk össze), aztán lassacskán kiderül a szörnyű igazság: a Hierarchia néven emlegetett idegen faj a Föld teljes kiirtására törekszik. Az agresszív alienek ugyanis a világ-

ALAMO

A Petroglyph saját, Alamo nevű játékmotorja dolgozott az Empire at Warban, és ennek felturbózott változata fut az UaW alatt is. A legnagyobb változás a fizika megjelenése.

Az emberiség szerencséjére az idegenek célzóképessége hagy némi kívánnivalót maga után...

Mintha csak valami japán szörnyfilmet látnánk az ötvenes évekből...



Hierarchy

Az idegenek egységei nem a humán gépek átfestett verziói lesznek, kapnak különlegességeket is. Ilyen a Brute, melynek, ha kiadunk egy támadási parancsot, megindul, és minden mást félrelökve-megsemmisítve esik neki a célnak. Aztán ott a Defiler, aki radioaktív trutyival sebez és támasztja fel a hullákat, vagy a Foo Fighter, a gyógyító repülő.

egyetem parazitái: bolygóról bolygóra járnak és minden szerves anyagot elfogyasztanak, így tartják fenn magukat. A Föld pedig olyan nekik, mint egy éléskamra, ezért nagy vehemenciával próbálják kiszlopálni az életet az utolsó kis gazból is.

FELÖLTÖZTETHETŐ LÉPEGETŐK

Az Universe at War – az ígéretek szerint erős – sztorija a „megszívtuk" alaphelyzettől fokozatosan jut el odáig, hogy az emberek rájönnek, van némi esélyük. Az idegenek technológiája ugyan fejlettebb, de a homo sapiens világháborúkon csiszolódott taktikai érzéke néhány sorsfordító küzdelemben a stratégia erejével kiegyenlítheti az erőviszonyokat. Az alkotók egyelőre csak a Hierarchiáról árultak el részleteket. Ezek szerint az idegenek egységeinek nagy részét hatalmas lépegetők fogják kitenni, amelyek annyira strapabírók, hogy egyenesen az űrből dobják le őket a csatatérre. A böhöm gépek erőssége a variálhatóság: a játékos váltogathatja a lépegetők felszerelését attól függően, hogy gyűjtögetni akar, emberi gyalogságot tiporni vagy éppen tankokat bontani. Mindezt az idegenek teleportáló képességeinek köszönhetően csata közben is lehet majd változtatni, és ugyanez a rugalmasság más szinten ugyan, de az embereknél is meglesz, ami igen sokrétű stratégiát ígér.

A másik érdekesség a küzdő felek teljesen különböző erőforráskezelése. A Hierarchiának ugyebár szerves anyag kell, ami azt jelenti, hogy gyűjtögető lépegetői BÁRMIT learathatnak, ami a biológiakönyvekben megtalálható, legyen az fű, fa, éppen arra kószáló tehén, ember,vagy akár ételmaradék. Az embereknek ezzel szemben többnyire éppen olyan nyersanyagok kellenek, amelyek az idegenek számára értéktelenek, mindenekelőtt különféle ásványok és ércek. Ez garantálja a térképenként is különböző stratégiákat, amire az eltérő fegyverzet rátesz még egy lapáttal. Míg ugyanis az emberek többnyire konkrét ellenséges célpontokra – egységekre, épületekre – küldik az áldást, addig a Hierarchia lépegetői területre szórnak, nem törődve azzal, hogy radioaktív vagy plazmalövedékeik hosszú távon élhetetlenné teszik a környezetet. Ha még ez sem lenne elég, természetesen az egyes harcoló felekhez igazított hősök is nagy szerepet kapnak majd.

MMORTS SZÜLETIK

Ahogy azt az Empire at Warban megszokhattuk, a hadviselés globális szinten is zajlik: a világtérképen adjuk ki a nagyobb hadműveleteket, aztán a csaták pedig a részletesebb pályákon történnek. Ezt a multiplayer játék igencsak ki fogja használni. Mert bár az Universe at Warral kapcsolatban ígérnek mindenféle jót – soha nem látott szépségű grafikát, áttekinthetőbb kezelőfelületet –, igazán előremutató ötletet a többjátékos üzemmódban találunk. A petroglyphes srácok ugyanis amit lehetett, elloptak a „masszívan multiplayer online" játékoktól. Apró, egy-két óra alatt teljesíthető célok mellett hónapra munkát adó feladatok is lesznek a multiplayer játékban, nagyjából azzal a felfogással, amivel az MMORPG-k zöme működik: adott egy szerver, azon egy virtuális földgolyó, és ezen küzdenek egymás ellen (vagy éppen egymást segítve) a játékosok. Nem random térképeken zavarnak le egy-egy partit, hanem ugyanabban a virtuális környezetben akár hetekig molyolnak azon, hogy előrébb vigyék a frontvonalat, hogy megoldjanak egy-egy küldetést – végső esetben nyilván a másik fél teljes megsemmisítését.

Hogy mindebből mikor láthatunk valamit, egyelőre kétséges. A multiplayer mód bétatesztje hamarosan elindul, ami azt sejteti, hogy a játékrendszer már nagyjából elkészült, viszont a látványos finomságokat illetően egyelőre csak néhány kép szivárgott ki. A készítők most éppen 2007 negyedik negyedévére ígérik a programot, de volt már tervbe véve harmadik negyedév is... Addig is figyeljük az eget és tartsuk szárazon a puskaport!

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		40%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

A Universe at War ugyan nélkülözi az Empire at War Star Wars hátterét, no meg néhány mai RTS grafikai teljesítményét, de remek multiplayer-húzásai, "majdnem-MMO" stílusa miatt biztosan sokan lesznek vevők rá!

STÖK!

PRO: A rugalmas egységkezelés és az MMO-szemléletű multiplayer játék máris izgalmasan hangzik!

KONTRA: Irányíthatóság és a fajok kiegyensúlyozása – ezekkel lehet eltolni a játékot.

2007. IV.

A zsoldos

Mattias Nilsson, az ördögi tehetségű svéd bérkatona, a játékos avatárja szinte soha nem kérdez és fő elve az, hogy mindenki (meg)fizet. Iszákos és balhés szerencsejátékos, akinek nem csak a bőrét cserzette meg ifjúkorában a kemény észak-svéd vidék, ahol felnőtt. Zsoldoskarrierje hazájának hadseregében kezdődött, ám amikor a neki is munkát adó hírhedt speciális osztag megszűnt, élete lefelé kezdett ívelni. Egy motoros bandához szegődött, de az így töltött éveiből nem többet profitált, mint néhány új tetoválást és kilenc év fegyházat. Hősünket ennyi ideig sem lehetett láncon tartani, megszökött a börtönből és most a mi irányításunk alatt árulja szolgáltatásait a legjobb ajánlatot tevőnek...

fejlesztő > *Pandemic* kiadó > *Electronic Arts* web > *www.mercs2.com*

Mercenaries 2 World in Flames™

írta · *Jatfield*

A nyolc éves múltra visszatekintő Pandemic egy ausztrál és egy kaliforniai stúdiót mondhat magáénak, és nem kevesebb, mint 250 fejlesztőt foglalkoztat. A méret persze nem indokolatlan, több sikeres játékot tettek már le a számítógép- és dohányzóasztalra egyaránt, köztük a Star Wars Battlefront, Full Spectrum Warrior és Destroy All Humans! sorozatokat.

Akár hiszünk a PC mint játékplatform közelgő hanyatlásában, akár nem, azt nem nehéz belátni, hogy a konzolokról átírt játékok egyre nagyobb szerephez jutnak, ha másért nem, akkor a megnövekedett fejlesztési költségek miatt. Ez még persze jót is jelenthetne számunkra, ha nem lenne olyan alacsony az eddigi próbálkozások találati aránya, így viszont annak ellenére, hogy időnként igazi világrengető játékok átültetésével is megpróbálkoztak a kiadók, a konzolport szitokszóként használatos a monitorok imádói körében. Mindig van viszont valami, ami táplálja a reményt, és néha nemcsak az iránt, hogy ezúttal legalább nem szúrják el nagyon, de időnként abban is bízhatunk, hogy még valami kivételes is kisülhet a dologból. A legújabb pályázó a figyelmünkre a Mercenaries 2.

MI VAGYUNK A ZSOLDOSOK

Az első részről bátran elmondható, hogy forradalomként söpört végig a nappalikon, hisz azon túl, hogy sok kellemes emléket hagyott a játékosokban, sikerült beküzdenie magát a 2005-ös év tíz legnagyobb példányszámban eladott játéka közé – ráadásul egyedüliként a „nem-folytatás, nem-licencelt" termékek közül. Egyfajta Battlefield-GTA ötvözetként kell elképzelni, melynek hála egy teljesen szabad és hatalmas világban, melynek helyszínéül Észak-Koreát választották, valamennyi hadiipari vonzódású játékos kiélhette vágyait. A tankok elkötése és légicsapások rendelgetése azonban nem terelte el a figyelmet arról, hogy a játék valójában elég üres. Igazi cselekmény, érdekes karakterek és izgalmas helyszín nélkül nem sokáig kötötte le a figyelmet, így éppen ezek lesznek azok a fő vonásai a játéknak, amikre sokkal nagyobb hangsúlyt szeretnének helyezni a folytatásban a készítők, amellett persze, hogy megőrzik mindazt, ami szórakoztatóvá tette az első részt. Mi tehát csakis jól járhatunk, hiszen igazán egyedi játékra számíthatunk, melyben az előd minden jó tulajdonságát tökéletesre csiszolva élvezhetjük anélkül, hogy a kezdeti balfogások következményeit viselnünk kellene.

A meglehetősen unalmasnak bizonyuló ázsiai helyszín után Dél-Amerikát, azon belül is Venezuelát választották a fejlesztők a Mercenaries 2 helyszínéül. Természetesen arról szó sincs, hogy a játékos koktélokat szürcsölgetve és tengerimalacsültet ropogtatva sétálhatja körbe az ország hegyeit, dzsungeleit, mesés tengerpartjait, nagyvárosait és isten háta mögötti porfészkeit, a fejlesztők igazi írót szerződtettek, aki egy vérbeli latin konfliktusba helyezi a játékost, melyben egy hatalomhéhes diktátor olajháborúba sodorja az országot. Megszállók, helyi erők és több bennszülött frakció érdekei mentén szakad több darabra az ország és népe, mindenhol káosz és pusztulás uralja a vidéket. Ám ami a helybéliek számára pokol, a zsoldosoknak egy újabb lehetőség bankszámlájuk megtömésére. A számos csoportosulás, ami megpróbál különböző módokon hasznot

A félrelépés ilyen magasban különösen súlyos következményekkel járhat...

húzni a helyzetből, mind azt várja, hogy valaki segítő kezet nyújtson ügyeik legpiszkosabbjainak elintézésében, és ez a kéz bizony a mi egereinken nyugszik. A főszereplő Mattias Nilsson svéd fenegyereket csak egyetlen cél hajtja, a szerződése teljesítése, és ahhoz, hogy valaki hasznot hajtson a káoszból, pont ilyen hozzáállás szükséges. A dolgunkat a szituáción túl az is nehezíti majd, hogy konkurensekkel is összefuthatunk, akik nem halasztanak el egyetlen alkalmat sem, hogy akadályokat gördítsenek utunkba. Ezek az akadályok pedig minden jel szerint nagy változatosságban jelennek majd meg, hiszen a Pandemic azt a lehetetlenbe hajló feladatot tűzte ki célul, hogy mély, több dimenziós figurákat hajtogat az előző rész sablonjaiból, és még valamiféle kötődést is megpróbál kialakítani a játékos és a szereplők között, akikre az imént elmondottak alapján inkább az egyedfejlődés alacsony szintjén rekedt élőlények között keresgél

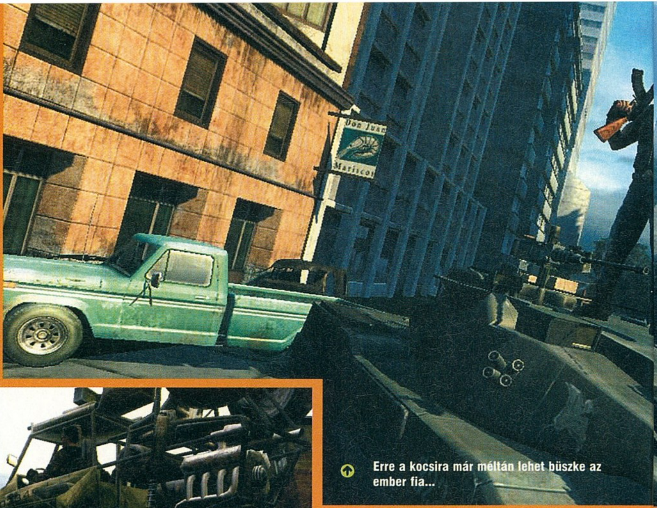
„GTA egy háborús zónában teljes szabadággal és kooperatív játékkal!"

Azt hiszem sikerült elbúnunk, senki nem sejti, hogy megérkezett a katonaság!

jelzőket az ember, mintsem hogy képzeletben baráti ölelésre invitálja őket.

KARD ÉS LÁNDZSA

Az említett piszkos munkákat márpedig el kell végeznie valakinek, és az országot dúló érdekcsoportok élén székelő vezérek nem maradnak hálátlanok a százas nagyságrendű választékból végrehajtott küldetések teljesítéséért. Akárcsak az első részben, itt is kisebb hadseregeket megszégyenítő arzenálra és óriási vagyonra tehetünk szert, ha ügyesen lavírozunk a cápák között. Ezúttal azonban nem kell attól félnünk, hogy ha magunkra haragítjuk egyik-másik nagyobb hatalmú potenciális megbízónkat, az ránk zúdítja teljes támadóerejét. Ha meg szeretnénk úszni egy-egy baklövés vagy merész húzás következményeit, nincs más dolgunk, mint megkeresni azt, aki ezt jelentené a károsultnak, és a rendelkezésre álló eszközökkel meggyőzni arról, hogy ne tegye.



Erre a kocsira már méltán lehet büszke az ember fia...

Nem csak a ránk közvetlen veszélyt jelentő fegyveresek szempontjait érdemes figyelni, a játék nem tolerálja a helyszínválasztásnak köszönhetően nagy számban megjelenő civilek szekálását sem. Könnyen küldetések nélkül találhatjuk magunkat, ha nem vigyázunk a lakosság épségére is a sajátunk mellett. Munkánk gyümölcse gyakorlatilag bármi lehet, amire szemünket vetjük a játékban a sportkocsiktól a légicsapásokig, a tankoktól a hajókon és helikoptereken át a motorokig, ráadásul ezek egy részét kedvünkre díszíthetjük is. Komoly bajba akkor sem kerülünk, ha nem fűlne a fogunk a fegyvercsempészethez, kémkedéshez, túszejtéshez és bérgyilkossághoz. Nem csak kiérdemelhetjük, de el is köthetjük a játékban megtalálható járműveket, és hasonló módon tehetünk szert fegyverre, lőszerre és üzemanyagra is. A teljes arzenál kiépítése nem csak gyűjtőszenvedélyünket elégíti ki, de a feladatok végrehajtásához is elengedhetetlen, a játékban ugyanis egyfajta kő-papír-olló rendszer gondoskodik arról, hogy kiegyensúlyozottak legyenek a fegyverek és járgányok, a jól kiválasztott eszközök pedig megkönnyíthetik dolgunkat.

A megszerzett ingó vagyonunk nem véd meg az időjárás viszontagságaitól, de nem ez a legfőbb indoka annak, hogy a játékban az épületek is hangsúlyos szerephez jutottak. A főleg öntömjénezésre szolgáló saját hajlékunkon kívül számos fontos objektum is szerepel a játékban, és bár jó dolog bejárni saját szobáinkat vagy elmolyolni a fejlesztők által szétszórt interaktív műtyürökkel, mégis csak fontosabb dolog, hogy a városok és falvak házai gyakran komoly veszélyt jelenthetnek testi épségünkre. Az országban ténykedő szervezetek és csoportosulások hatalmuk növekedésével egyre nagyobb kockázatot jelentenek. Ha össze találnánk akasztani a bajszunkat olyan csoporttal, amely ténykedésünk helyszínén komoly hatalommal bír, könnyen abban a nem túl irigylésre méltó helyzetben találhatjuk magunkat, hogy bizonyos épületekből géppuskalövedékek, rakéták és katonák özönlenek felénk. Mivel ezt a rendszert véletlenszerűre tervezték, gyakran és mindig máshol érhetik majd kellemetlen meglepetések a játékost. A legjobb megoldásnak könnyen a futás bizonyulhat, majd a gyűjtögetés, amíg nem halmozunk fel elég tűzerőt, mondjuk egy bunkerpusztító bomba képében, a fenyegetően tornyosuló épület teljes elpusztításához.

A fair play bizottság elítélte a katonákat, amiért túlerőben támadnak a magányos ellenségre

A venezuelai extrém olimpián Mr. Nilsson ezzel a gyakorlattal aranyat szerzett tankcső-tornában

A cselekvési szabadságra nagy hangsúlyt fektettek a Pandemicnél és a torta nem marad hab nélkül, a szoros helyzetek megoldására segítséget hívhatunk a kooperatív többjátékos módnak hála. A rövid, és többnyire egymástól független küldetésből álló játékmenet szinte kínálja magát erre, és ezúttal PC-n sem kell kimaradnunk a jóból!

TILCSÁK BE!

Mostanában sokat hallatják hangjukat azok, akik különféle, többnyire eltúlzott és indokolatlan aggodalmat táplálnak a játékok iránt, de a Mercenaries 2 helyszínéül szolgáló Venezuela politikusainál messzebb talán még senki sem merészkedett. A honatyák egyenesen azzal vádolják a játék fejlesztőit, hogy Mattias kalandjain keresztül próbálják megszerezni az ország lerohanásához szükséges támogatást az amerikai polgárok részéről. Mint mondják, az USA kormánya tudja, hogyan kell megalapozni a pszichológiai terrort későbbi felhasználásra...

RUHÁNK MÉGSE FOLTOZOTT

Mivel az új generáció minden, megfelelő hardverrel bíró platformjára megjelenik a játék, a látvány sem többedrangú szempont a fejlesztés során. A hatalmas terepet, ahogy azt elvárhatjuk, töltés nélkül tárja elénk a játék, a távoli, alacsony részletességű objektumokat jobb minőségűre cserélgetve közeledtünkre. Ugyanígy elmaradhatatlan a magas színvonalú bevilágítási rendszer és a napszakok váltakozása is. Mégsem a házon belül fejlesztett engine képességeire a legbüszkébbek a készítők, hanem a Havok 4.5-ös verziója által lehetővé tett trükkökre. Az épületeket több lépésben tehetjük a földdel egyenlővé és ugyanez igaz a járművekre is. Kilőhetjük az autók kerekét, kicsipkézhetjük a repülők szárnyait, és ha mindezt velünk teszik, ezeknek a vezetési élményre tett hatásait is megszenvedhetjük. Ettől függetlenül a járókelők is jobb, ha fedezéket keresnek, amikor röpködni kezdenek a téglák, betondarabok és fémszilánkok, mivel ezek is veszélyt jelentenek az eltévedt golyókon túl. Ha pedig az egyszeri venezuelai pont ott próbálja egy kis nyílt tengeri horgászattal feledtetni a nyomorúságát, ahol a játékos útjába egy olajfúrótorony kerül, megtapasztalhatja a rombolás okozta mini-szökőár pusztító erejét is.

A közveszélyesség végső fokát azonban nem ez jelenti, hanem az, amikor a tűzzel kezdünk játszani. A fejlesztők dagadó keblekkel és nagy részletességgel szeretik ecsetelni, hogy mennyi minden lehetséges a nagy műgonddal fejlesztett rendszernek hála. Például, ahogy a kilyuggatott üzemanyagtartályokból szivárgó üzemanyagot lángra lehet lobbantani akár egy gellert kapott golyó által pattintott szikrával is, és a lángok valósághűen követik a benzinnyomot, hogy hatalmas robbanás kíséretében tűzgolyóvá változtassák a száguldó járművet, ami nem csak látványos és pusztító hatású, de fedezéket is nyújt, mivel a mesterséges intelligencia vezérelte ellenfelek jóval óvatosabbak annál, mintsem hogy a lángok közé rohanjanak. Az MI nem csak a játékost figyeli ugyanis, de a környezetet is, és képes a változó körülményeknek megfelelő döntéseket hozni.

ÖSSZEGZÉS

A PC, PS3 és X360 tulajok egyaránt le lehetnek nyűgözve, ha minden teljesül, amire a Pandemic ígéretet tett. A következő generációs színvonalat végre nem csak marketing terén tapasztalhatjuk meg, attól függetlenül, hogy melyik gépet választjuk, hiszen néhány grafikai apróságtól eltekintve közel azonos élményről szól az ígéret. Ennek egy fontos zálogáról, az irányításról azonban nem sokat tudni egyelőre, azon túl, hogy számítógépen teljes körű lesz a billentyűzet és egér támogatása, ami akár bosszantóan kézenfekvőnek is tűnhetne, ha nem szereztünk volna súlyos sebeket a közelmúltban.

Az aggodalmak ellenére a legkevesebb, amit kaphatunk, az egy szórakoztató akciójáték, hatalmas robbanásokkal és igazi antihősökkel a főszerepben, és ez ígéretes jóslat az év végére!

Na most vagy a lakókocsiban adta meg magát a gázpalack, vagy nagyon sikerült legázolnunk egy civilt...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	60%
VÁRHATÓ SIKER	TUTI SIKER

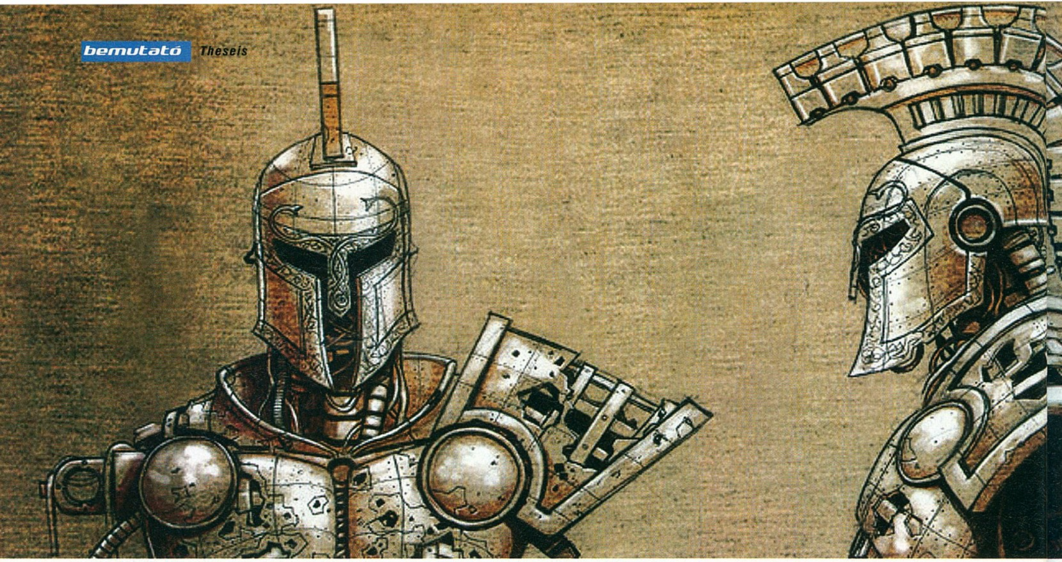
Az első rész még elkerülte a PC-t, ám a második, minden szempontból sokkal jobbnak ígérkezőt már mi is gyűrhetjük. Hadviselés teljes szabadsággal, realisztikus fizikával, millió járművel és fegyverrel, és csodálatos látványvilággal!

JATFIELD

PRO: Szabadság, szerelem! Több frakciónak dolgozhatunk, általunk választott módszerekkel!

KONTRA: Reméljük tényleg minőségi lesz a PC-s verzió is!

2007. IV.



Megelevenedik a görög mondavilág

THESEIS

fejlesztő > Track7 kiadó > Még Nincs web > www.theseisgame.com írta · Kredenc

A Track7 egy friss, független görög stúdió, maroknyi lelkes ifjú hellén tehetséggel. Az Akropoliszra néző hangulatos kis stúdiójukban készítik első címüket, mely nem is szerény projekt...

Már többször örömködtem azon, hogy kezdenek visszatalálni a különféle népek mitológiájához a fejlesztők. Különösen a görög mondavilág áll szívemhez közel, ez volt az egyik oka, hogy a Titan Questbe beleszerelmesedtem, sőt annak idején a sokak által szidott Will Rock is meg bírt maradni gépemen, legalább egy végigjátszás erejéig. Jelen cikkünk tárgya viszont maga a „boldogság-koktél" számomra: egyrészt kalandjáték, mely szintén örök szerelem, másrészt az emlegetett hitvilágon alapul, ráadásul mindezt lelkes és tehetséges görög fejlesztők készítik, akik nyilván olyan elemeit is meg tudják mutatni e legendáriumnak, melyet más, külhoni csapatok nem. Miután a Track7 „radar alatt" hegeszti a cuccot már két és fél éve, és nem sok információ látott napvilágot róla, Grath felvette a kapcsolatot a srácokkal, így nyugodtan mondhatom, hogy első kézből kaphattok információkat az ígéretes projektről.

ÁRMÁNY ÉS SZERELEM

Természetes, főleg egy kalandjáték esetében, hogy a fejlesztők a sztorit titokban tartják, így ebben az esetben is csak az alapfelütést tudjuk ismertetni. A játék főhőse egy fiatalember és egy ifjú hölgy, Andronicos és Pheve, két árva, akiket mostohaapjuk közösen nevelt fel, és aki a játék

elején épp elhalálozik, rejtélyes körülmények között. Mindketten különleges képességekkel bírnak, újságírók, utóbbi egy paranormális webportált üzemeltetnek, kevés sikerrel. E szituációban toppan be egy megbízó, aki az Athén alatti barlangrendszerbe küldi őket, egy értékes szobor megszerzéséért. Odalent aztán kiderül, nem ők az első kutatók, majd innentől felpörögnek az események, melyek furcsa módon összekapcsolódnak a srácok által a mostohaapa halálának körülményeit kideríteni hivatott magánnyomozás szálaival, sőt saját múltjukkal is; lassan fény derül

egy kétezer éves, titkos összeesküvésre, melynek középpontjában egy ősi, rejtélyes tekercs, a címben szereplő Theseis áll, és nem kevesebbet rejt, mint megváltást vagy pusztulást a világra... A kegytárgyról annyit még elárultak a fejlesztők, hogy a görög szó jelentése „positions" (pozíciók, állapotok, helyzetek), ám hogy ez mire utal, arra nekünk kell majd rájönnünk...

Maga a körítés, mint említettem, a görög mitológián alapul, és persze ennek ismerete segítheti a játékost a helyzetek megértésében, de természetesen, aki nincs képben, az is minden informáci-

Mitológiai lények márpedig nincsenek!

ót megkap, hogy megértse a történéseket és megoldhassa a játékot. A fejlesztők, ahogy írtam, igyekeztek egy görög, „belsős” szemével láttatni, és sok esetben a mondavilág kevésbé ismert, nem annyira populáris részeit is fókuszba helyezni, ami mindenképp nagy revelációnak ígérkezik. A játék weboldaláról is letölthető nyitófilmben egyébként láthatjuk, amint az említett tekercset kimenekítik egy templomból, és a főszereplő átviszi azt a Sztüx-folyón, Kharón ladikjában, hogy Hadész birodalmában helyezze biztonságba (megjegyzem, a játék címe hasonlít Thészeusz görög hős nevére, aki maga is alászállt az alvilágba az ismert monda szerint).

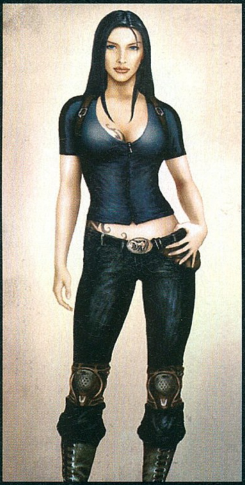
Két hősünk, bár azonos nevelést kapott, eltérő jellemmel bír, másképp látják a világot, és ez természetesen konfliktushelyzetet teremt, mely persze a drámák és filmek jól ismert receptje alapján hamar románcba fordulhat át (a kölcsönös vonzerő egyébként a játék elejétől nyilvánvaló lesz), mindezt mi is alakítgathatjuk, a dialógusfa megfelelő válaszaira bökve. A fiatalokat a kalandok során egyébként felváltva terelgethetjük; azt, hogy épp kivel kell útra kelnünk, az előttünk álló soros feladat határozza meg,

NPC

A Track7-től kapott képek legtöbbjén csak hőseink szerepelnek, de amikor rákérdeztünk, azt a választ kaptuk, hogy a városok igencsak benépesítettek lesznek.

Pheve

Pheve a mitológiában hívő tagja a főszereplő-párosnak. Mostohaapjával együtt a hegyekben nőtt fel, és az ő hatására ő is az okkult, a mágikus dolgok kutatója, megszállottja. Andronicusszal emiatt állandóan vitába kerül, és csak akkor találkoznak hosszú idő után először, amikor nevelőjük furcsa körülmények között meghal. A játékban különleges látásával segít minket.



Pheve ugyan a várostól messze nőtt fel, mégis egész plázacica-külseje van...

Demetris Papadopoulos interjú

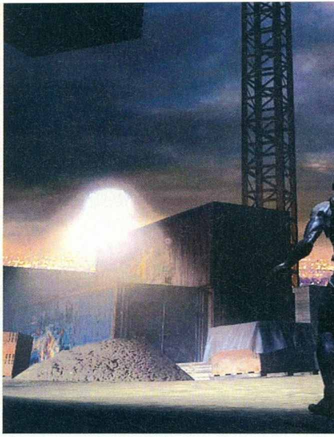
PCG: Szia Demetris! Kérlek, mutatkozz be, és mesélj kicsit a csapatotokról, hiszen eddig nem sokat hallottunk rólatok!
PD: Papadopoulos Demetris vagyok, a Theseis product managere, és tulajdonképpen én is újonc vagyok, a játék bejelentése után két évvel kerültem ide. A kalandjáték ötlete az első pillanatban felmerült, és szerencsére a Track7 tulajdonosának is tetszett a terv, ezért vett nekünk egy házat Athén legszebb részén, hogy ott dolgozzunk. Ez meg is hozta az ihletet, és azóta dolgozunk a görög mondavilágban játszódó Theseisen!

PCG: Mint te is utaltál rá, a Theseis elég régóta készül – mi ennek az oka?
PD: Igen, két és fél éve dolgozunk rajta, és fél évünk még biztosan benne lesz. Egyrészt viszonylag kis csapat vagyunk, másrészt meg voltak változások a játékban (ugye átálltunk 2D-ről 3D-re, illetve egyszer átírtuk kissé a sztorit is), melyek kisebb késedelmeket okoztak – de szerintünk mindez megérte a fáradtságot, hiszen ezeknek köszönhetően sokkal jobb lett a játék.

PCG: Úgy tudjuk, egyelőre nincs még kiadótok. Mi ennek az oka, még tárgyaltok velük? Ha igen, akkor meg tudnád mondani, hogy a kalandjátékokra specializálódott kiadóknál próbálkoztok, vagy a nagyobb cégeknél is?
PD: A játék, és annak egy hónappal ezelőtti bemutatása láthatólag felkeltette az érdeklődést, így a kiadók keresnek meg minket, és nem fordítva. Szerencsénkre a Theseisre az iparág igazi nagy vállalatai is felfigyeltek – neveket egyelőre nem mondhatok, de hidd el, hihetetlen megtiszteltetés, hogy a legnagyobb cégek is megkerestek minket. Ezért aztán nem valószínű, hogy kaland-kiadót fogunk választani, úgy tűnik, hogy ennél sokkal jobb szerződést tudunk majd kötni.

PCG: A jövőre nézve van már tervetek? A kalandjátékoknál jelenleg óriási divat például az epizodikus játék – ti gondolkodtok ilyesmiben?
PD: Hát, a Theseishez biztosan nem lesznek ilyen értelemben vett letölthető epizódok, a játéknak meg van a lezárása. És bár a Theseis egy klasszikusnak mondható kalandjáték, a Track7 nem egy kalandjátékra specializálódott stúdió – csak épp úgy esett, hogy bemutatkozó játékunk ez lett. A következő programunk jó eséllyel nem is kalandjáték lesz...

PCG: Köszönjük az interjút, az információkat, és sok sikert a játékhoz!
PD: Mi pedig az érdeklődést és a jókívánságokat köszönjük!



ugyanis mindketten más-más speciális adottsággal rendelkeznek, így az lesz a szereplő, akinek tudását az adott szituáció megoldásában fel kell majd használnunk.

Bár a játék meglehetősen lineáris, azaz a fejezetek sorrendje rögzített, az aktuális helyszínt szabadon járhatjuk be és fedezhetjük fel, a különféle helyzetek megoldásában is szabad kezet kapunk, és néha több mód is lesz a továbblépésre – mindennek folyományaként két befejezést készítettek elő a készítők. A színhelyek változatosak lesznek, és lesz, ahová többször is el kell látogatnunk majd. Nagyrészt a mai Görögországban kell tevékenykednünk, Athénban, Krétán, Delphiben, sok esetben ősi kazamatákban, barlangokban bolyongunk majd, de mint említettem, a mondavilág egyes jeles helyeit is felkeressük majd, sőt Hadész birodalmába is alá kell szállnunk (melyet, ahogy barátaink az interjúban kifejtették, nem a klasszikus „akciódús", például a Doom 3-ban is látott-átélt tüzes pokolként kell elképzelnünk, hanem „teljesen másként"). Még annyit: a helyszínek természetesen valós elemekből épülnek fel, jórészt felismerhetők, de nem egy az egyben replikák, a fejlesztők éltek a „költői szabadság" eszközével, hogy egyrészt misztikusabbá tegyék őket, másrészt hozzáigazítsák a sztorihoz és a karakterekhez.

Sam Fisher telefonált, kéri vissza a dresszét és a mozgásrepertoárját...

KALANDTÚRA ÉS RUBIK-KOCKA

A fejlesztők a kedvenc játékaikat firtató kérdésre a Splinter Cell: Double Agent, Broken Sword, Tomb Raider és Gears of War listát nyújtották át. Nos, mindez látszik is a Theseisen, kivéve az utóbbi címet, ugyanis épp az erőszak az, mely száműzve lesz a játékból.

A 3D-nek köszönhetően az alapmechanizmus erősen hajaz a Lara Croft kisasszony kalandjaiban megszokott akció/platform megoldásra, tehát a külső nézetben terelgetett karaktereinkkel úszhatunk, kúszhatunk, mászhatunk, ugorhatunk és rohangálhatunk, hogy eljussunk a pálya különféle területeire. Ám nem kell semmiféle agresszív, fizikai erőszakakcióra, harcra felkészülnünk, mint például a Fahrenheit vagy a Dreamfall esetében. A felbukkanó, ígéretek szerint szép számú, mágikus-mitikus ellenségek esetében az osonás (Sam Fisher üdvözletét küldi) és főleg a gondolkodás segít: a csapdába csalás, a mágia néha hatásosabb, mint egy golyó, sőt furcsa is lenne, ha egy kétezer éve élő minotauruszt pár lövéssel leterítenénk – néha pedig egyes opponenseink egyenesen több hasznot hajtanak élve, mint halva. Mindezekkel együtt persze oda kell figyelnünk, hiszen hőseink nem halhatatlanok: lezuhanhatnak, csapdába eshetnek, ellenfeleik lenullázhatják őket, sőt a játék néha akkor is véget érhet, ha két hérószunk jelenlétét felfedezik, vagy elfogják őket, viszont – szerencsére! – időre végrehajtandó küldetések nem lesznek. Az irányítást egyébként az első, erre kihegyezett pályán tanulhatjuk meg és gyakorolhatjuk be jó öreg Andronicus barátunkkal.

Bár konkrét akció nem lesz, a játékban néha lopakodni is kell

A fent leírtakat persze maga a műfaj determinálja, hiszen a fejlesztők kihangsúlyozták, hogy itt alapjában véve klasszikus, point 'n' click kalandjátékról van szó. Evégből aztán a lényeg a nyomok begyűjtésén (beszélgetés NPC-kkel hagyományos dialógusrendszerben, adatok összeszedése könyvekből, számítógépről), és a különféle feladványok, rejtvények megoldásán alapul. Utóbbiak között lesznek stílusukban a Rubik-kockára hajazó, összetettebb mókák is, de ezeket mind ki lehet majd logikázni. A görög srácok különösen büszkék a készletrendszerre, ez ugyanis egy teljes képernyős, 3D-s csuda, melyben az egyes tárgyakat minden oldalról megvizsgálhatjuk, és a kombinálás is nem a hagyományos "berakom az egyik rekeszbe a nyelet, a másikba a fejet, rákattintok a fogaskerék ikonra, és kész a kalapács" metódust követi. A „szerszámkészítés" a mi dolgunk lesz: fel kell ismernünk, hogy például az egyik tárgy alján lévő bemélyedés alakja megegyezik a másik cuccon látható kitüremkedéssel, majd e kettőt szép ügyesen össze kell illesztenünk. Ez mindenképp újszerű, és az eddigieknél jóval kreatívabb megoldás, ami számomra az egyik üde színfoltja, és egyben vonzereje a játéknak.

A másik, játékspecifikus truváj természetesen hőseink képességeinek felhasználása lesz a feladatok megoldására. A romok és misztikus helyek különleges energiát sugároznak, melyet Andronicos és Pheve adottságait aktiválják, és számunkra elérhetővé teszik, hogy túljussunk az adott szituáción, feladványon. A srác a „true sight" birtokosa, mely a normál körülmények között láthatatlan, az ősi világban beapplikált tárgyakat fedi fel rövid időre, azaz például így tudunk majd feltárni titkos kapcsolókat és efféléket. A lány képessége, hogy az archaikus szimbólumokat, jeleket, mechanizmusokat „dekódolja", tehát egy ákombákommal teleírt falra pillantva értelmes szavak, jelzések tűnnek fel. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy lesznek ezek a feladatok nehezebbek, összetettebbek, például az utóbb említett esetben lehet, hogy nekünk kell összerakni a kialakult betűkből egy szót, mondatot.

ÉLŐ ADÁS HELLÁSZBÓL

Ha már említettem a Track7 egyik büszkeségét, a készletrendszert, említéssék meg a másik is (tegyük hozzá: a sztori és a zene mellett), maga a grafikus motor. A játék hagyományos, 2D-s, előre renderelt hátterű kalandcímnek indult, aztán a programozók úgy találták, képesek létrehozni egy megfelelő képességű 3D-s erőművet – és tényleg! Az eddig látott képek és videók abszolút AAA kategóriás címmé emelték a játékot, és tekintve, hogy immár Xbox 360-ra is elkészül, akár az újgenerációs jelzőt is ráillesztjük, bár a fejlesztés DX9-re történik, de a legújabb árnyékolókkal és fény-árnyék rendszerekkel.

„A THESEIS lesz a következő nagy durranás a kalandjátékok piacán!"

A hosszú fejlesztés lassan a végéhez közeledik, a lehetséges kiadókkal zajlanak a tárgyalások, érdeklődő szép számmal van, közte igen komoly nevek is. A srácok remélik, hogy az év végre polcokra kerülhet a cucc, és előtte egy hónappal egy demót is átnyújthatnak majd. Annyit még elárultak: epizódos megoldásban nem gondolkodnak, sőt nem is koncentrálnak a kalandjátékokra, következő projektjük lehet, hogy egészen más műfajú lesz. Az biztos, hogy fogunk még hallani a Track7-ről, és az is, hogy a Theseis különleges színfoltnak ígérkezik a nemrég még haldokló, ma már azonban újra pezsgő és élénk kalandjáték-piacon.

ANDRONICUS

A furcsa dresszt viselő Andronicus Athénban él, messze a mitológiában mint igazságban hívő rokonaitól. Életét a természetfölöttiben, a varázslatokban hívő embertársai megvilágosítására tette föl, így aztán ezen képes jól összeveszni majdnem-húgával – akihez pedig gyengéd szálak is fűzik. Persze amint meglátja az első minotauroszt, elkezd hinni az ősieknek...

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK		70%
VÁRHATÓ SIKER		TUTI SIKER

Kalandjáték, görög mitológia, rengeteg feladvány, két főhős, jó sztori, újdonságok, ötletek, mindez látványos tálalásban... Mit fűzzek még hozzá?

KREDENC

PRO: Grafika, a játékmechanizmus újításai, sztori, mitológiai háttér, minden szép és jó

KONTRA: Kalandcímnél örök kérdés a feladványok megoldhatósága, plusz én attól az osonástól is félek...

2007. IV.

BIOSHOCK

fejlesztő > Irrational kiadó > 2K Games web > www.bioshockgame.com irta • Kredenc

Úgy nagyjából a Half-Life megjelenése óta nem sok minden változott az FPS-műfajban. Kialakultak az irányvonalak, klisék, és bár sokszor hangzott el fejlesztőktől, hogy aktuálisan fejlesztett művük megreformálja a stílust, apróbb változásokon és csiszolásokon kívül mindez ígéret maradt. Az FPS a legkönnyebben leírható móka: belső nézetben mész előre a készítők megszabta útvonalon, lövöd, ami mozog, és ami nem, azt is. Menet közben hozzájutsz fegyverekhez, lőszerhez, kötszerhez, és tekered fel a sztori szálait, mint Ariadné fonalát, a fináléig.

MÉGIS FORRADALOM

Annak oka, hogy most mégis, látatlanban hajlunk arra, hogy elhiggyük az Irrational munkásainak szépen hangzó szavait, azaz a műfaj megújítását, számos oka van. Egyrészt a csapat, mely elhozta a világnak a System Shock 2-t, minden idők egyik legjobb játékát, és azóta is megbízhatóan szállítanak remekműveket. Sokunk számára a már szinte alcímmé vált, a Bioshock felvezetésére szánt mondat, a „System Shock 2 szellemi örököse" is megemelte az adrenalinszintet... A másik ok persze mindaz, amit a fejlesztés publikussá válásának három éve alatt megtudtunk a játékról (bár 2001 óta készül), és természetesen e cikk tárgyát képezi. Mielőtt azonban erre rátérnénk, pillantsunk bele a sztoriba, legalábbis az eddig megismert elemeibe.

A következő szakasz előtt két apró megjegyzés: az egyik a „spoiler-veszély", azaz kiderülhetnek belőle olyan dolgok, melyekre talán az olvasó/játékos maga akar rábukkanni. A másik szorosan ehhez kaposolódik: a fejlesztők kijelentették, hogy utálják a játék közbeni mozikat, és tudják, hogy a játékosok egy része nagy ívben tesz rá, hogy megismerje a sztorit, hogy hosszú filmeket nézzen meg, könyveket, feljegyzéseket olvasgasson, buja dialógusfák lombjában matasson. Épp ezért a teljes a történet olyan formában kerül elénk, hogy ha valaki az előbbi kategóriába esik, egyszerűen továbbsétálhasson, és a háttér ismerete nélkül tolja végig a játékot. A Bioshock a döntés szabadságáról szól, így itt az első dekrétum: akarod-e tudni a sztorit, vagy sem?

RAPTURE – ÁLOMBÓL A RÉMÁLOMBA

A történet alapszakasza 1946-ban indul. Egy orosz származású, de emigrációban élő tudósember, Andrew Ryan, akit a készítők „idealista kapitalista" kifejezéssel jellemeztek, a második világháború mocskától megundorodva, és belátva, hogy a harmadik – minden bizonnyal nukleáris fegyverekkel vívott – nagy világégés elkerülhetetlen, úgy dönt,

ÖNÁTALAKÍTÁS

A különböző forrásokban felbukkant pár plazmid-képesség, melyek persze a végleges verzióig változhatnak és mindenképpen kibővülnek, de érdekes lehet a jelenlegi listát átfutni:

Mind Pull: telekinézis hajigálásra, no meg a feléd dobott gránát megállítására – azaz a gravitációs fegyver itteni megfelelője

Teleportation: a neve mindent elárul, térugrásról van szó

Brilliant Inventor: a szétszórt cuccokból és plazmidból készíthetünk új fegyvert, páncélt

Inanimate Instinct: kapcsolat az elme és a fegyver között – a kilőtt lövedékek követik a célpontot

Gatherer Cry: húgocska hangunk lesz, így elijeszthetjük az agresszorokat, és apuci is segítségünkre siet

Aggressors Irritant: ha rádobod valakire, a közelben járó agresszor megtámadja azt

Security Beacon: a kijelölt célpontot beazonosítják és megtámadják a biztonsági rendszerek

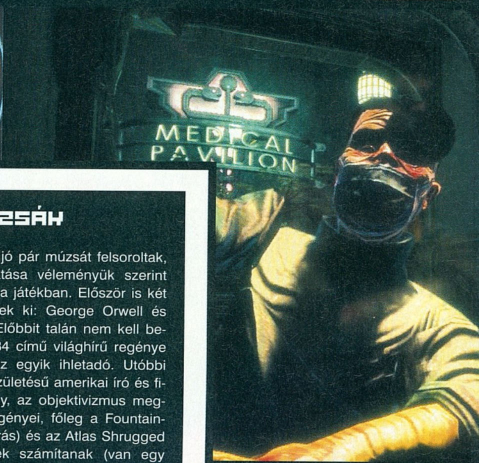
Speed Boost: átmeneti szupersebesség

Kinek is drukkoljunk - kampókéz kisasszonynak, vagy a két, jó eséllyel általunk felzavart mechanikus őrnek...?

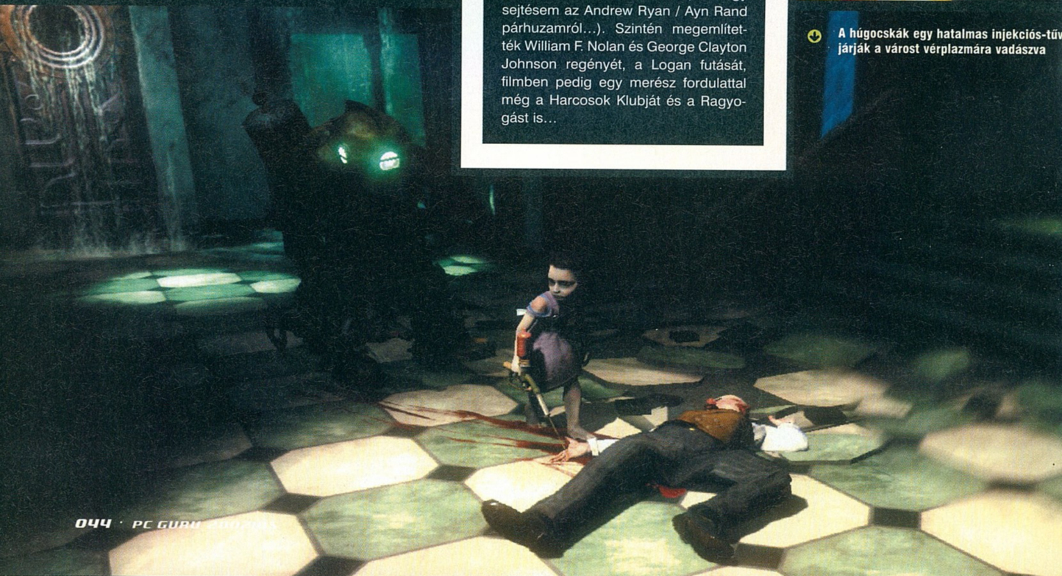
Úgy nézem kicsikét elfajult a nagy lelkesen megszervezett újévi parti

MÚZSÁK

A fejlesztők jó pár múzsát felsoroltak, melynek hatása véleményük szerint érződni fog a játékban. Először is két nevet emeltek ki: George Orwell és Ayn Rand. Előbbit talán nem kell bemutatni, 1984 című világhírű regénye konkrétan az egyik ihletadó. Utóbbi egy orosz születésű amerikai író és filozófus hölgy, az objektivizmus megalapítója, regényei, főleg a Fountainhead (Ősforrás) és az Atlas Shrugged kultuszműnek számítanak (van egy sejtésem az Andrew Ryan / Ayn Rand párhuzamról...). Szintén megemlítették William F. Nolan és George Clayton Johnson regényét, a Logan futását, filmben pedig egy merész fordulattal még a Harcosok Klubját és a Ragyogást is...



A húgocskák egy hatalmas injekciós-tűv járják a várost vérplazmára vadászva



BIOSHOCK

hogy megvalósítja Mórus Tamás Utópiáját, és létrehozza a tökéletes világot. Összegyűjti a legjobb tudósokat, a megfelelő tőkét, és a tenger alatt megépíti Rapture-t, a gigantikus falak által védett, hatalmas felhőkarcolófélék komplexumából álló önellátó városállamot. Ryan maga válogatja ki a „túlélésre méltó" emberpéldányokat, és a kora ötvenes évekre Rapture populációja már több ezres nagyságrendűre nő.

Ám az emberiség nem tudja átlépni önmaga árnyékát. Két kutató a tengerfenék tanulmányozásakor felfedez egy speciális tengeri uborka fajt, mely tiszta őssejteket választ ki. Az Adam névre keresztelt anyaggal bármely élő szervezet fizikai vagy szellemi képességeit növelni lehet, fel lehet gyorsítani a sejtregenerációt. Egy fiatal tőkés, Fontaine megszerzi a matéria kitermelési jogát – ám mivel az Adam olyan dominánssá válik, hogy a város valutája lesz, félő, hogy ez a lépés felborítja a szociális struktúrát. Emiatt Fontain és Ryan között megindul a harc, mely hamarosan polgárháborúba torkollik, és bár utóbbinak sikerül győznie, a város közben teljesen átalakul. A küzdelmek közben ugyanis a tudósok kifejlesztik a módszert az őssejtek felhasználására, a szupererős, ám emberi mivoltukat elvesztő mutánsok létrehozására. E folyamatok alatt két dolog következik be: a város teljes lakossága biológiailag függőségbe kerül az Adammal – ám ennek forrását, az említett speciális fajt a kitermelés során kipusztítják.

X-Com

Az év legnagyobb híre lehet, ha igaznak bizonyul az a híresztelés, miszerint az Irrational már dolgozik a következő játékán is, ami nem más, mint az X-Com!

A sztori következő fejezete már a mában játszódik. Hősünk egy repülőgép-katasztrófa egyetlen túlélője. Gépe az óceánba zuhan, neki sikerül kimásznia egy világítótoronyhoz, mely a nagy víz közepén mered az égre. Odabent egy lépcső vezet a mélybe, lent egy mentőkabin ringatózik a hullámokon, belsejében egy hullával. Beleülve a jármű automatikusan leszállít minket Rapture szívébe. A hatvan év persze nem múlt el nyomtalanul: a város őrzi még a háború nyomait, romok, pusztulás, és a biológiai fegyverek mérge mindenfelé. Ráadásul a nagy erejű robbanóanyagok és a természetes korrózió réseket ütött a védelmi rendszeren, így a víz már a település jó pár épületét elöntötte.

A REMÉNYTELENSÉG RABJAI

Azt hiszem, az utolsó bekezdés máris megteremti az alaphangulatot. A fejlesztők külön kiemelték, hogy esetünkben a víz élethű megjelenítése nem l'art pour l'art móka, hanem a beleélés kulcsa (evégből egyébként külön felbéreltek egy vízprogramozót és egy víztervezőt is, akik egy évig kódolták ezt az elemet...). Egy hatalmas, bonyolult felépítésű komplexumban bolyongunk, mely olyan, mint egy börtön, hiszen semmiféle kiút nem látszik: körülötted és fölötted több tonnányi víztömeg, melynek súlya alatt nyöszörög az egész építmény, egyre csak az jár a fejedben, hogy valahogy ki kell, hogy juss onnan, mielőtt az egész a fejedre omlik. Ráadásul az egész környezet bizarr: Rapture az art deco stílus és a negyvenes évek végére jellemző hangulat sajátos elegyében épült, annak futurisztikus elképzeléseivel, egyszerre archaikus és modern. És nem néptelen...

Nem néptelen, mert bármily meglepő, élnek még e föld alatti világban – ha ezt életnek lehet nevezni... Itt nem az automata védelmi rendszer által vezérelt, apró helikopterre emlékeztető, gépfegyveres őrszemekre gondolok, hanem a – legalábbis valaha – hús-vér mutánsokra, akik az Adamnak köszönhetik létüket, így természetesen mindent megtesznek ennek megszerzésére. Az első csoportot Ryan hadseregének genetikailag módosított, brutális erejű katonái jelentik, az Agresszorok. Kevés páncélzatot viselnek vagy épp semmit, erőszakosak, kegyetlenek, képesek a falakon, plafonon rohangálni, örömmel használnak csoporttaktikát és néha biológiai fegyverzetet, hogy hozzájussanak a „mannához", persze a nyers izomerő sem áll távol tőlük.

A fejlesztők legördögibb találmányát a következő csoport jelenti, ők a Gyűjtők, avagy ahogy mindenki emlegeti őket: „little sisters", azaz húgocskák. A név nem véletlen: gyermekekről van szó! Természetesen ők is mutánsok, arra tervezték őket, hogy a náluk lévő speciális szerszámmal kivonják az Adamot a hullákból, azt megigyák, és módosított emésztőrendszerük egy újrahasznosítható, Eve-nek elkeresztelt anyagot állítson elő belőle. Ugye milyen finoman megérkeztünk az újabb döntéshelyzethez? Megölni egy kislányt, hogy elvedd tőle a matériát? Képes lennél rá? Míg ezen rágódsz (sietve megjegyzem: a megfélemlítés és haverkodás alternatívái is előtted állnak majd!), te-

BIOSHOCK

gyük hozzá: a kicsik egyáltalán nem védtelenek. A Rapture tudósai különleges lényeket állítottak elő, hogy megóvják őket, ezek az Oltalmazók, avagy ismertebb nevükön az „apucik" (Big Daddy), bár a Gyűjtők legtöbbször „Mr. Bubbles" néven szólítják őket. Ezek hatalmas, biomechanikus szerzetek, mélytengeri búvárruhára emlékeztető páncélzatban, nehézfegyverzetben. Nem sokan mernek útjukba állni...

FÜGGŐSÉG

Az előbbi bekezdés olvastán sokakban felmerülhet a kérdés: nekünk, mint az e világba betoppant idegennek, ugyan mi szükségünk lenne az Adamra? Nos, aki ismeri akár a System Shock-, akár a Deus Ex-szériát, már sejtheti a választ: a tudósok által kikísérletezett, a test módosításával különleges képességeket biztosító, plazmid elnevezésű matériát mi magunk is hasznosíthatjuk – ám ezekhez hozzájutni, és ezeket magunkba applikálni speciális automaták segítségével lehet, ezek pedig a hivatalos fizetőeszközzel, Adammal működnek. Ráadásul minden egyéb is, mint például a biztonsági rendszerek panelja, ahol kikapcsolhatjuk a kamerákat, szintén 1-1 egységnyi valutát „fogyaszt".

A plazmidok általi fejlesztés hagyományos RPG-elveken történik; négy kategóriában – Weaponry (fegyvermódosítás), Engineering (hackelés, zárnyitás), Active (aktív képességek, mint a telekinézis, vagy lángiobbantás), Physical (erő, sebesség) – hat-hat okosság áll rendelkezésünkre, pár eddig megismertről külön olvashattok. Az egyszer használható feltöltő állomásokon egyébként plazmid felhasználása nélkül teljesen átalakíthatjuk képességeinket, hogy az adott helyzetre megfelelően tudjunk reagálni, ami ismét komoly stratégiai döntést igényel, méghozzá elég gyakran. Ráadásul a plazmid fegyverként is használható, így, ha nagyon RPG-terminológiában akarunk gondolkodni, tűz-, villám-, vagy jégmágia is rendelkezésünkre áll majd...

Természetesen lőszerszámok és gránátok is lesznek a játékban, ám mivel Rapture eredetileg békés közösségnek indult, a legtöbb fegyver és muníció házilagos barkácsmunka, sőt te magad is tovább módosíthatod ezeket, a variációk száma több száz lehet, így itt is megvan a lehetőség, hogy a szituációhoz igazítsd az arzenált. Jegyezzük meg, hogy a játék dinamikus nehézségi szintállítást alkalmaz, azaz ha sok lőszer van nálad, keveset fogsz találni, ha elfogy, mindig lelsz annyit, hogy esélyed legyen a túlélésre, de a játék a gondolkodók paradicsoma lesz, ahol nem a nyers tűzerő, hanem a helyzetek mérlegelése, a környezet, a szituáció okos kihasználása lesz a győzelem záloga.

> „A Bioshock a tökéletes program azok számára, akik unják a klisés világokat, gondolkodás nélküli küzdelmeket, a kiszámíthatóságot."

GYÖNYÖRŰ, DE NEM EZ A LÉNYEG...

Sokan (köztük én is) sok helyütt leírták azt a véleményt, miszerint jelenleg három igazán következő generációsnak nevezhető játék készül a műhelyekben: a BioShock, az Assassin's Creed és az Alan Wake. Esetünkben a grafikáról a Vengeance 2 motor gondoskodik, mely annak idején Unreal 2.5-ként kezdte, aztán átírták a Tribes: Vengeance-hez, majd a SWAT4-hez, most pedig megint a Bioshockhoz. Tavaly azonban megérkezett az UE3 erőmű, és a srácok átportolták az egészet, de persze ebből is kipréselték mindent, amit lehetett, plusz belegyúrták a Havok fizikai motor legújabb verzióját is.

Ám, ahogy Ken Levine kreatív igazgató fogalmazott: „A Bioshock gyönyörű, de nem ez a lényeg. Ez a játék a szabad választásról, a következményekről és a folyamatos élményekről szól." Ebben a mondatban benne van minden. Egy olyan FPS, mely az eddig főleg külső nézetes akciójátékokban (lásd a GTA-sorozatot!) elérhető szabadságot adja, sőt többet. Nem kell mindenkit megölnöd, a világot, melyben mozogsz, úgy kezelheted, ahogy jólesik, és az minden cselekedetedre azonnal reagál. Ha meg akarod ismerni a hátteret, elolvasod a feljegyzéseket, naplókat, ha nem, nem. A fegyverek és képességek kombinációjával, a plazmidok felhasználásával a neked tetsző karaktert fejlesztheted ki, a környezet minden elemét felhasználhatod céljaidra. Két egyforma játék nem lesz, akárhányszor is állsz neki a történetnek. Ha van következő generációs játék, melynél a belbecs túlragyog a külcsínen, és elsősorban játékmenetével nyűgöz le minket, nem az amúgy gazdag és döbbenetes látványelemekkel, remélhetőleg a Bioshock lesz az...

Hiába a mágikus tudomány, ha az ellenfelek is ennyire bedurvultak...

Szétszaggatott báli ruha, megfakult rózsa, véres kampók a kézben - valahol megint a gótok koncerteznek...

Ezeket a plazmi-quick gépeket célszerű nem szétttűzlabdázni, hisz ezekkel fejleszthetjük magunkat

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		VILÁGSIKER!

Álmaid nője/pasija: gyönyörű és intelligens... A kötött sztori és behatárolt játéktér ellenére hatalmas szabadságfok, döntéskényszerek, morális kérdések – ismét egy ritka játék, mely felnőttnek tekinti a játékost...

KREDENC

PRO:
Külcsín és belbecs, ötletek és megvalósítás tökéletes egysége – nehéz lenne bármit is kiemelni.

KONTRA:
Kérdés, hogy az FPS-klisékhez szokott játékosok mennyire emésztik meg, hogy itt gondolkodni is kell...

2007. III.

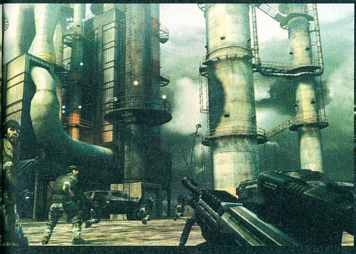
ЯНИС

FRONTLINES: FUEL OF WAR

fejlesztő > Kaos kiadó > THQ web > hwww.frontlinesgame.com

Nehéz elhinni, hogy a Battlefield 1942 Desert Combat című modját csupán hobbiból kalapálta össze néhány manhattani srác, pedig így történt. Aztán, amikor a letöltések száma meghaladta a kritikus tömeget (végül 3 millió felett állt meg), gyorsan megalakították a Trauma Studios nevű céget, és DICE a Battlefield 2 munkálatainál, már mint külső R&D brigádot foglalkoztatta őket (a nevükhöz fűződik a Commander-mód). Az idilli kooperációt az EA felvásárlási akciója zavarta meg, és két lehetőség maradt, a csapat elindul a svéd télbe, vagy keresnek másik patrónust. Végül a THQ vette szárnyai alá az immár Kaosra átkeresztelt stúdiót...

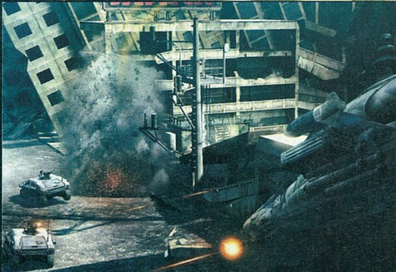
Korunk égető problémájával szembefordulva – nevezetesen a fosszilis energiahordozók belátható időn belüli kimerülése –, a fent nevezett stúdió,



A pilóta részegsége két lent furikázó ember életét mentette meg

"Battlefield 2, csak kicsit szebb, kicsit okosabb és reméljük sokkal jobb!"

elindította az „olajat vérért" programját. Biztos lenne olcsóbb, vagy más környezetbarát megoldás is rá, hogy Joe bácsi Chevijébe a napi 18 liter üzemanyagot biztosítsák, de az alapszituáció megmaradt a jó öreg „adjál-nem adok-elveszem" megoldásnál. Ez újfent a főemlősök mészárlását vezeti elő, és mivel a vezérkar tisztes tapasztalatot gyűjtött Battlefield-berkekben, így a végeredmény is a modern harceszközök illetve a csapat-bázisú lövészegyletek küzdelmét ígéri. De, mert Kaosék tudják mitől döglik a légy, ez Battlefieldebb lesz a Battlefieldnél, kapsz egyjátékos kampányt, alázós multiplayert, és kevésbé elszállt haditechnikát, mint a BF 2142-ben...



FEKTE ARANY

Alig több mint 20 év múlva a világ olajkészletei kimerülnek, kormányok inognak meg, a világgazdaság az utolsókat rúgja. A nép benzinért kiállt. Hát adjatok neki! – mondja a Kaos. Két szuperhatalom formálódik – nyugaton a Western Coalition (USA és Európa), keleten pedig a Red Star Alliance (Oroszország és Kína) –, hogy összecsapjon az utolsó csepp szénhidrogénért. A játékos mindezt egy olyan nyolc felvonásos hadjáratban ízlelheti meg, amely a Battlefield harceszközökben gazdag, rugalmas világát kapcsolja össze a Call of Dutyk intenzív, koncentrált cselekményeivel.

Még jó, hogy bekészítettük a légvédelmi ütegeket, mert itt is egy repülővel gyűlik meg a bajunk

Mind a multi, mind a szingli mód egy igen sajátos metódusra épül, nevezetesen a frontvonal bevezetésére. Egyszerűen megfogalmazva, mindkét fél saját területét egy-egy szín jelzi a minitérképen, a két szín találkozásánál kettő vagy több kiemelt objektum van, amelyek feladatokat takarnak – robbantsd fel, foglald el, szerezd meg szintű alapszituációk –, s ezek végrehajtásakor mozdul előre a frontvonal újabb és újabb feladatokat felfedve. Az egymásra épülő stratégia célpontok rendszere elméletileg mindkét játékmódozatnál vérfrissítést ígér, egyrészt az egyjátékos kampányban megtöri a linearitást, másrészt pedig a többjátékos küzdelemben az erők szétforgácsolása helyett, sokkal intenzívebb, átláthatóbb hadszínteret eredményez. A Battlefieldekben áldás és átok egyszerre a térképen rendkívül sok a hotspot, amit védeni vagy támadni kellene egy időben, ezzel szemben itt a respawn mindig közvetlenül a frontvonalba nyílik, és a harc fókuszált.

FRONTVONAL

Elsüthetném a „megint egy Unreal 3 motorral szerelt FPS” frázist, de minek, mert ennél jobb grafikai alap pillanatnyilag nem sok akad a piacon, és a kód kellően flexibilis is ahhoz, hogy minden fejlesztő egyedivé varázsolja az általa megteremteni kívánt földi poklot. Jelen esetben a nyílt terekre és a külső környezetre helyeződött a

“A távirányítós robotokkal folytatott high-tech harc mókásnak ígérkezik...”

Egy ekkora sereggel talán lesz már keresnivalónk az ellenséges bázison

rohamkarabély a jutalom, és így tovább. Eközben a hátrahagyott területekkel, objektumokkal már nem kell foglalkoznod, a lényeg, hogy valamelyik útvonalon eljuss a pályát lezáró végső akcióponthoz. Az utad során mindenhol járművekkel találkozol, amelyek szabadon felhasználhatók, ugyanígy kasztbeli megkötés sincs, hogy az adott pályát épp géppuskákként vagy mesterlövészként viszed végig, egyre megy... Az egyetlen korlátozás, hogy egy pályán mindössze öt életed lesz, hiszen ennyi főből fog állni osztagod – ha lepuffantanak, a következő srácot már hajítják is ki egy helikopterből a frontra.

Drone-ok a seregben!

Ma már kipróbált és megszokott elemét jelentik a hadviselésnek a személyzet nélküli harceszközök. Ezek ugyan még nem önállóan gondolkodó, döntési képességgel felruházott járművek, de már most számos kutatás forszírozza, egy a felderített célpontokat önállóan is leküzdeni tudó UCAV (Unmanned Combat Air Vehicle – pilótanélküli harcigép) létjogosultságát, ilyen például a Boeing tesztelés alatt álló X-45 gépe. Az USA a távirányítással működő pilótanélküli repülőgépek közül most elsősorban a Predatort igyekszik nagy számban eljuttatni az egységekhez, amely felfegyverzett (2 Hellfire rakéta) felderítőként teljesít szolgálatot. Ám a közeljövőben érkezik az újabb generációs Reaper, és ez már direkt csapásmérőként (másodlagos felderítési célzattal) váltaná ki a hagyományos pilóták bombavetési feladatait. A földön egyelőre az UGV-k (Unmanned Ground Vehicle) – géppuskák/és egyéb fegyverek lánctalpakkal kombinált korszakát éljük, mint azt a tengerészgyalogság Gladiator névre hallgató egysége bizonyítja (minitank egy M249 géppuskával), de a fejlődés rohamos, és ki tudja, mikor világítanak fel először a terminátori piros szemek...

hangsúly, viszonylag nagy látótávolságot és rombolható környezetet ígérve. Ha nincs út, csinálsz magadnak mondja a fáma, persze ez nem azt jelenti, hogy földig rombolhatsz minden várost, de a fedezékek, homokzsákállások, néhány gyengébb fal azért áldozatul eshet a tűzerőnek. A pályák közt éppúgy megfér majd a Moszkva utcáit modellező urbánus közeg, mint az apróbb falvak képe, vagy a végtelenbe elnyújtózkodó sivatagi táj, és persze az alkotás céméből eredendően következő hatalmas olajmezők, kitermelők végtelen sorának látványa.

A szingli kampány egyébként Kazahsztánban indul, és eltérően a multitól, itt a frontvonal rendszer erősen centralizált. Tehát bármelyik feladatot kiválasztva, mindig csak az éppen aktuálisra kell koncentrálnod, és ezek a választások lényegesen eltérő útvonalakat eredményeznek – ha épp egy maréknyi katonát mentesz meg, társakat kapsz, a másik missziónál teszem azt egy új

SZEREPEK ÉS FEGYVEREK

A játék hőse, jelen esetben az ismeretlen katona, akit telepakolhatunk tetoválásokkal, és az átlagos uniformison túl egyszerű kiegészítőkkel – sisak, kendő, szemüveg stb. – helyezhetjük el egyéniségünk jeleit. A hat megszokott karakterosztály: lövész, géppuskás, antitank, mesterlövész, kommandós és közelharci képviselteti magát. Medic nincs, passzív kasztoknak a Kaos szerint itt nincs helye, viszont a felszerelések között lesz adrenalin-injekció, amivel a harcképtelen egyedek visszasegíthetők a harcba.

A fenti hatos határozza meg tehát a felszerelést, ám a harcban betöltött szereped aszerint változik, hogy a négy alapfoglalkozás – ground support, air support, drone technician, countermeasures – közül melyiket választod. A földi támogató a szerelő, és a defenzív vonal erősítője, a légi támogató nem meglepő módon a légitámogatást koordinálja, a drone technician foglalko-

zik a harci robotokkal és gyakorlatilag a felderítés oroszlánrésze az övé, míg a countermeasures az EMP művésze. A négy foglalkozás és a hat fegyverpakk kombinálásával, némi agymunka után a huszonnégyes eredményt kapjuk, ennyi lesz tehát a kijátszható karakterek száma.

Ahogy azt megszokhattuk, jutalmazva leszünk a jól végzett munkáért, amelynek gyümölcse jelen esetben három szintnyi fejlődést tartogat minden szerepkörben. Ha például ground supportként lépünk szintet, akkor aknavetőt telepíthetünk, hármas státuszban pedig rail gunt – az RSA oldalán ugyanez automata célérzékelős fegyvert, illetve gatling gépágyút jelent. A hármas szintű air supportot elég könnyű lesz felismerni: ha látsz egy hatalmas villanást és a fél város eltűnt, akkor egy levegő-olaj (a nem-nukleáris töltetek közt a legnagyobb hatásfokú) bomba került bevetésre. A technikusok a jelen hadviselését is komolyan befolyásoló drone-ok irányításában kaptak kulcsszerepet, alapszinten ez a repülő recon (azaz felderítő) gépek sportja, ám ha azt látod, hogy egy RC (rádióirányítású) autómodell üldöz egy tankot, nos ott az RSA erői ténykednek, és a helyzet korántsem vicces, mert az apró járgány C4-gyel van feltöltve. A levegőből a Skynet Hunter/Killerjeit idéző gépek kaszálják le a vörösök gyalogságát, lánctalpakon guruló aknavetők törnek előre, és ez nem vízió, valóban errefelé tart a közeljövő hadviselése. A countermeasures jelenleg a legtalányosabb pozíció, az eddigi információk szerint egyes szinten EMP gránáttal jár, amely deaktiválja a közelben lévő harcjárműveket, a kettes lépcsőn fegyver formájában osztogathatjuk ezt a töltetet, míg a hármason már egy platformra szerelt fegyver a jutalom, amely koncentrált hullámban komplett körzetekben kicsapja a biztosítékot... Azonban nem árt megjegyezni, hogy a megszerzett szintek csak az adott pályán érvényesek, és ha új map jön, akkor reset...

DC

Bár a Kaos nem készített folytatást a Desert Combatnak, egy másik kis csapat megtette ezt: a Desert Conflict BF2 alá készült el, és következő számunkban mellékeljük!

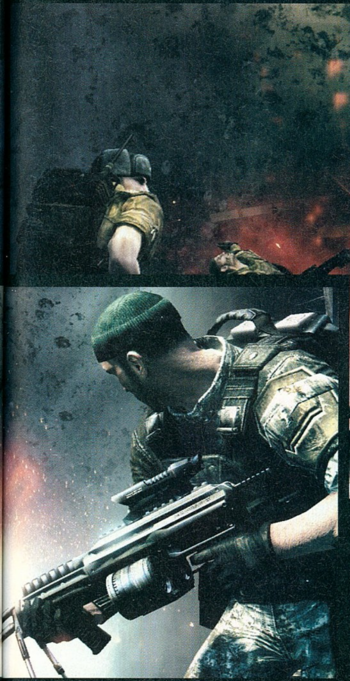
ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Az évek során a fejlesztőgárda sok mindent csinált, de szinglire AI-t még soha, és az emberben amúgy is mocorog a kisördög, ha Battlefieldre hajazó alkotások gépi intelligenciája szóba kerül. Finoman szólva is botok háborúját várhatnánk, ha nem történt volna egy kis csapaterősítés, nevezetesen a Relic-től (különösen Chris Journey személye érdekes a Company of Heroes stáblistájáról) toboroztak egy ütős AI-teamet. Állítólag a csapattársaid – nincs közvetlen irányítás – „olvassák" majd a mozgásod és viselkedésed, így ha üvöltözve rohansz a csata sűrűjébe, ők is frontális darálásba kezdenek, ha fedezékről fedezékre haladsz, bekerítésre, csendes gyilkolásra váltanak. Menet közbeni alkalmazkodásuk olyan apróságokra is kiterjed, hogy a feléd irányuló ellenséges szándékra – becsapódó rakéták, gránátok – is figyelmeztetnek. Az ellenség sem tesze-tosza ólomkatonákból áll, mivel nem előre rögzített harci útvonalakon mozgunk, így az aktivitásunk jeleire támaszkodó search & destroy rutinok alapján módszeresen átfésülik az utolsó ismert koordinátánk teljes körzetét, kutatnak, amíg meg nem találnak. Ha felfedeznek, rádión erősítést hívnak, majd fedezékről fedezékre haladva elkezdik a támadást, és sehol egy script, minden valós idejű számításokkal történik.

LŐERŐK ÉS LŐSZEREK

A Frontlines természetesen a high-tech hadviselés mellett még mindig bőven biztosít teret a hagyományos ravaszhúzogatásra, tehát a Counterstrike-on csiszolt reflexekre itt is komoly munka vár. A kézifegyverek közt éppúgy találunk hangtompítós géppisztolyt, mint a kompakt .223-as lőszert tüzelő karabélyt a megszokott kiépítésben – alul gránátvető csővel, felül pedig a gránátvetőhöz is használható optikával, de

Társaink kirobbanó sikert aratnak az olaj-háború során



“Kíváncsian várjuk, vajon mit kezd majd ezzel a Quake Wars meg az UT3...”

ugyanígy mesterlövészpuskák, géppuskák és gránátok (füst és repesz kivitelben) is tartoznak az arzenálhoz. Pontos típusadatok még nincsenek, úgy tűnik, hogy saját koncepcióterveit valósítja meg a gárda a mai legmodernebbnek kikiáltott eszközök figyelembevételével.

Összességében 60 különféle fegyver és jármű áll majd a játékos rendelkezésére, amelyhez két bizalomgerjesztő ténnyel is szolgálhatok. Az egyik, hogy a járművek között nincsenek elszállt ötletek, így a Kamov támadóhelikopter éppúgy megtalálható, mint a Blackhawkra emlékeztető szállítógép, és a tankok között az USA következő generációs M1A3-sa száll szembe az orosz Black Eagle talpassal. Lesznek önjáró légelhárítók, könnyű, páncélozott dzsipek (antitank és géppuska kiépítésben), ráadásul mindegyik a multis csapatmunkára, a feladatok megosztására kényszerít. Egyrészt a célmegjelölésben asszisztálhatunk, illetve a küzdőtérben a pozíciókat megosztva, hisz nincs az a villámkéz, amely egyszerre vezet, céloz, a beérkező rakéták ellen zavaró vagy elhárító-tölteteket lő ki, és még a távvezérelhető géppuskát is kezeli. De visszatérve a másik tényhez, szóval az arzenál kialakításánál jelentős szerepet kapott néhány militáris szakember, akik főleg kiképzési célú programokon dolgoztak (pl. a Javelin rakétarendszerhez), így a harceszközök működése reméljük, valóban közelít majd az eredetiekhez...

A fegyvernemek kombinálása itt is a siker kulcsa lesz

BLOOD FOR OIL!?

A multiplayerben rossznyelvek szerint csak a Frontline harcmodor, illetve a deatmatch között lehet választani, de még így is ígéretesen hangzik a 64 játékos egyidejű küzdelmét támogató rendszer, amelyre egyébként tíz pályát áldozott rá a Kaos. A további fejlesztéseket, pedig valószínűleg a BF-hez hasonló pénzlenyúlós módszerben adagolják majd, mint ahogy a Red Star oldalról végigjátszható szingli kampányt is. Ha mérlegre kellene tenni az eddig elhangzottakat, azt mondanám, hogy a modern hadviselés egén üstökös lehet a Frontlines, ám ehhez két feltételnek biztosan teljesülnie kell, egyrészt egyjátékos módban az AI nem hibázhat, másrészt az online közönségnek el kell fogadnia a frontvonalakra épülő intenzívebb rendszert...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	70%
VÁRHATÓ SIKER	ZAJOS SIKER

A Frontlines a Battlefield-klónok Szent Grálja lehet a frontvonal-szisztémára épülő rendszer miatt, ami összefogja, egy helyre tereli a játékosokat. Szingliben számos újrajátszást, multiban pedig egyenesen forradalmat ígér...

TIKA

PRO: Minden, amit a BF-ekben szerettünk, ütős látvánnyal, rombolható környezettel, és a nextgen hadviseléssel

KONTRA: A legnagyobb banánhéj ebben a produkcióban az AI, amely vagy olyan okos lesz, mint mondják, vagy balhézunk...

2007. IV.

pcguru

Fizess elő,

FÉL ÉVRE ÉS VÁLASSZ EGY 5000 FT ÉRTÉKŰ EA JÁTÉKOT!

Az előfizetés ára:

9966 FT

MIT KELL TENNED:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2006 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

Az akció új előfizetőkre vonatkozik.

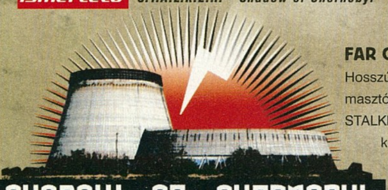
ONLINE ELŐFIZETÉS:
PCGURU.HU/ELOFIZETES

VÁLASZTHATÓ EA JÁTÉKAINK:
battlefield 1942 WW Anthology
armies of exigo
battlefield vietnam
black&white2
CNC generals deluxe Edition
the suffering: ties that bind
fifa06 (magyar felirattal)
fifa manager06
the godfather: the game
harry potter and the goblet of fire
loft: battle for middelearth2
nhl06
madden06
mohaa: warchest
mohaa: pacific assault
nfs: most wanted
rise and fall civilizations at war
nba live06
lotr: return of the ring
sim city 4 deluxe edition
the sims ep pack classic1 (unleashed, superstar, house party)
the sims ep pack classic2 (hot date, makin' magic, holiday)
the sims deluxe edition
tiger woods pga tour 06
új játékok!
pcgea_0705

SHADOW OF CHERNOBYL
S.T.A.L.K.E.R.

fejlesztő > *GSC Gameworld* kiadó > *THQ* web > *www.stalker-game.com*

A '95-ben alapított kijevi csapat főleg RTS-fronton aratott sikereket a Cossacks-sorozattal, de immár hét éve mindenki az agyonreklámozott STALKER-t várja tőlük. Szinte hihetetlen, hogy elkészültek vele...



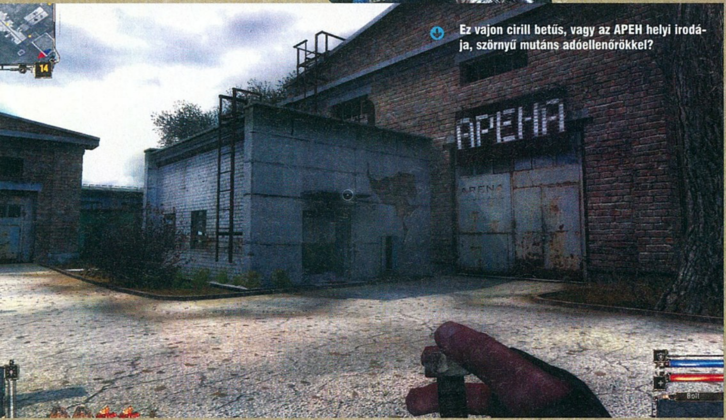
SHADOW OF CHERNOBYL
S.T.A.L.K.E.R.

Végre megérkezett! Évek óta várja mindenki, többször lemondtunk már róla (Hancuval már évekkel ezelőtt kitárgyaltuk, hogy jó eséllyel sohasem fog megjelenni, a GSC-nél uralkodó katasztrofális állapotok miatt), és mégis: a tavasz elején hirtelen megindult a reklámkampány és a THQ bejelentette: kész a játék. Az igazat megvallva még ekkor sem éreztem úgy, hogy érdemes lenne időt szentelni rá; vajmi kevés esélyét láttam, hogy végül nagyot szóljon egy játék, amit annyira hosszú ideje fejlesztenek, ami egyre kevésbé tűnik ütősnek a grafikája alapján, és amiről évek óta csak azt halljuk, hogy mit vágtak ki az előzetesen forradalminak igért játékmenetéből. Aztán láss csodát: a játék jó lett; sokkal jobb, mint amit bárki reálisan várhatott (eltekintve a legelvakultabb rajongóktól). Ezt muszáj volt leszögeznem már az elején, végtére is erre az egyre igazán kíváncsi mindenki: hogy megérte-e a sok álmatlan éjszakát a várakozás és a párna szélének gyűrögetése, hogy ismét elhalasztották a megjelenést fél évvel... majd megint... majd megint.

FAR CRY PLUSZ OBLIVION

Hosszú ideje nem láttam olyan jól eltalált és nyomasztó be- és átvezető mozikat, mint amiket a STALKER-hez alkottak a grafikusok. Az intro tökéletesen elvégzi a feladatát: odaragasztja a játékost a billentyűzet elé, és kicsit kihegyezi az érzékeit. Egy hang és arc nélküli hőst alakít a játékos (bár az intróban azért látszik néhány pillanatra, mennyire rosszarcú szegény). Nem állítanám, hogy az egész történetet tökéletesen megértettem, ráadásul a 7-8-féle befejezés sem segít sokat az érthetőségi faktoron (az egyik nyomasztóbb, mint a másik...). Azon felül, hogy bepottyantják a főhőst a Zónába egy üzenettel, hogy „Öld meg a Strelokot!" nagyon sokáig semmi nem derül ki a fő történetszálról.

Apropó, Zóna! Ha az Oblivion töltögetés nélkül bejárható területét nagynak gondoltátok, készüljetek fel rá, hogy a csernobili erőmű romjai körül elterülő Zóna annak legalább a kétszerese – igaz, ez a terület nem egybefüggő. 15 fontosabb territóriumból áll a Zóna, mindegyik adott pontokon át közelíthető csak meg, rövid töltőképernyő-bámulás árán. Az Oblivion részletessége, a területének kidolgozottsága eltörpül a STALKER mellett. Tökéletesen elrendezett járműroncsok, épületek, hihetetlenül sok kosz és szemét mindenfelé... Azt hiszem, a Fallout 3-nak lesz mit tanulnia a STALKER-ből – a legjobban megkomponált posztapokaliptikus környezet fogad itt, amit valaha megtapasztalhattunk,



Ez vajon cirill betűs, vagy az APEH helyi irodája, szörnyű mutáns adóellenőrökkel?

Hét szűk esztendő

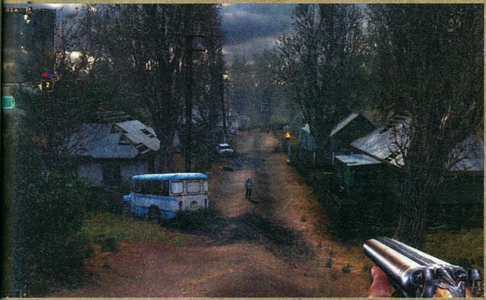
2001. november – bejelentik a játék fejlesztését, a tervezett megjelenési dátum 2003
2002. tavasz-nyár – napi rendszerességgel érkeznek a látványos képek a játékból, elkezd kiépülni a rajongótábor
2003. tavasz – miközben underground körökben divattá válik a STALKER iránti rajongás, az E3-on a PC Guru csapata is szemrevételezi a játékot – illetve azt az engine demót, amit mutatnak belőle, és ami senkit nem érdekel a Half-Life 2 világpremierje mellett
2003. nyár – a megjelenést 2004 közepére halasztják
2003. ősz-tél – továbbra is ipari mennyiségben érkeznek az előzetes képek, videók és interjúk
2004. január – a játék hivatalos alcíme: Shadow of Chernobyl
2004. március – az új megjelenési dátum: 2004. szeptember 24
2004. április – a THQ újságírókat utaztat ki Csernobilba a játék reklámkampányának felvezetéseképpen
2004. május – az E3-on újra kipróbáljuk a játékot, ezúttal a multiplayert, ami elég fantáziátlannak bizonyul
2004. június – a fejlesztők bejelentik, hogy a játék béta állapotban van
2004. augusztus – a megjelenés 2005 elejére csúszik, „hogy elkerüljék a zsúfolt karácsonyi szezont"
2004. november – újabb halasztás, ezúttal 2005. májusig
2005. január – a fejlesztők szerint a játék 95%-ban kész
2005. március – a megjelenési dátum „when it's done", rendíthetetlenül jelennek meg az új képek és mozik
2005. május – a játék nincs kinn az E3-on
2005. október – a STALKER eltűnik a THQ 2006 első negyedévéig tartó, aktuális megjelenési listájáról
2006. február – pletykák kapnak szárnyra arról, hogy a fejlesztőcsapat java lelépett; ezt cáfolják, és a megjelenést 2007 első negyedévére ígérik
2006. tavasz – a játék béta állapotban van a sajtóközlemény szerint – újra...
2006. május – a játék ismét kinn van az E3-on, de már senki nem hiszi egy szavát sem a fejlesztőknek – kipróbálni megint csak a multit lehet
2006. ősz – ismét elkezdenek szállingózni az új képek, mozik, kiszivárog az intró is
2007. január – végre megjelenik a single player béta újságíróknak szánt változata
2007. március – a STALKER aranylemezre kerül
2007. április – hét év fejlesztés után végre a boltokban a STALKER!

akár filmben, akár játékban. A napszakváltások, az esőzés, a villámok által gerjesztett hirtelen fény és az általa képzett árnyékok félelmetesen magányossá és picinnyé teszik a játékost, ami hátborzongató, utánozhatatlan érzés.

A Zóna fő veszélyforrásai az anomáliák. Többféle van, a spontán generálódott elektromosságon és a kavargó falevelek körül lévő levegőbeszippantó-szétfröccsentőn túl csupa olyan káros cucc, ami mellett igen óvatosan kell elhaladni. Anomáliák közelében fehérebbé válik a képernyő, és pittyegő hang jelzi, hogy óvatosan kéne lépkedni, nehogy véletlen bajunk essen. Szerencsére végtelen mennyiségben áll a zsebünkben a csavaranya, amit nyugodtan neki lehet dobálni mindennek, amiről nem tudjuk, hogy árt-e. A csavar reakciójából lemérhető, hogy beléphetünk-e az adott gyanús területre.

A Far Cryt azért említettem a belcímben, mert nyilvánvalóan az FPS rész dominál a szerepjátékos elemek felett-mellett a STALKER-ben, nagyjából 70-30% arányban. Elsősorban menni kell és lőni, másodsorban ámuldozni a terepen, harmadsorban pedig a tárgylistában kutatva kitalálni, milyen „varázstárgyat" használjunk az övünkön levő öt rekeszben, ami a karakter tulajdonságait növeli. Emellett természetesen lesznek zombik és mutánsok is, melyek elmaradhatatlan kellékei a sugárfertőzött világnak, de messze nem olyan sok és őrült mód tervezett, mint a Far Cryban. Úgy érzem, igyekeztek figyelni rá a GSC-nél, hogy még éppen hihető mutációk áldozatai rohanjanak velünk szembe akár a játék vége felé is. Természetesen a repülő-agytámadó, eltűnni képes anomália-alapú lények nem tartoznak ide, továbbá a nagy üvegtartályban tartott,

“A STALKER az év LEGPOZITÍVABB meglepetése, kötelező kipróbálni.”



Piknik az árokparton

Bár a kiadó, ki tudja miért, először a Shadow of Chernobyl alcímmel, majd a Scavengers, Trespassers, Adventurers, Loners, Killers, Explorers, Robbers enyhén erőltetett felsorolással próbált eltávolodni tőle, a STALKER alapötletét nyilvánvalóan a sci-fi irodalom egyik klasszikusa, a Sztrugackij fivérek által írt Piknik az árokparton, illetve Tarkovszkij ennek alapján készült filmje, a Sztalker adta. Az alapművekben a Zónát földön kívüli látogatás hozza létre, legfőbb kincse (a szokásos „ki tudja mire jó, de a feketepiacon sokat ér" típusú sztalker zsákmányok mellett) a legendás Gömb, ami a szóbeszéd szerint képes az ember legőszintébb kívánságát teljesíteni. Ennek megszerzésére indul a regénybeli sztalker és megbízói: az ihletet és az élet értelmét kereső Író, és a Gömböt az éretlen emberiség számára veszélyesnek tartó, és azt elpusztítani akaró Tudós. A regényben elvétve van csak akció, inkább filozófiai-szociológiai példázat az egyén és a közösség céljairól, konfliktusairól, és a saját magát megismerni vágyó emberről.

Kihalt minden, zene se szól...

SHADOW OF CHERNOBYL S.T.A.L.K.E.R.

katonai fegyvernek indult, általam egyszerűen csak "Ó mekkora csúnya böszme cumó ez..." névre keresztelt egyed sem.

RPG

A fő történetszál egy Sidorovich nevű fickótól indul, egy öreg kereskedőtől, aki a Zóna szélén éldegél a föld alatt, és éppen megmentette a főhős életét, ezáltal úgy érzi, a saját tulajdona és pénzt fog keresni rajta. Ez működik is egy darabig, hiszen egy szál pimpiliben rohangálna a karakterünk a mezőn, a sugárfertőzött vadmalacok között, míg nem szerez pénzt. Nosza, az öreg instrukciói után pár percen belül tulajdonképpen át is esik az ember a tutorialon és megtanul ugrani, hasalni, még jobban hasalni (ezt egyszer, ha kellett használni a játékban...) és futni, ami különösen érdekesen van megoldva. Ha lenyomjátok a futás gombot, a karakter futó módba kerül, és egészen addig lohol (viszonylag gyorsan, tehát általában így fogtok közlekedni a Zónában), míg el nem fogy az ereje, vagy túl éleset nem kanyarodtok. Nem kell lenyomva tartani a Shiftet, mint más játékokban, csak egy nyomás az X-re (vagy a beállított futás gombra) és újra megnyomjátok, ha már nem akartok futni.

Ej de kár, hogy ezeket nem vezethetjük, ahogy anno ígérgették...!

Az elfáradás érdekes dolog, de nagyon jól működik. Ha úgy döntötök, hogy a malaclopó kabátka alatt egy egész fegyverarzenált cipeltek, 15 üveg vodkával, három maroklőfegyverrel, négy géppityuval és egy duplacsövűvel, plusz még lőszert is tároltok mellé, no meg a sallang tárgyakat, melyekre szükség van, azaz egészségügyi pakkok (piros, kék sárga színben, az egyre erősebbek), kötözőszerek, stb... Nos, akkor szűk három métert tudtok futni, majd lépni sem enged a gép, lévén halálosan kimerültetek. Nagyon fontos tehát, hogy ne essetek abba a hibába, hogy az ellenfelek által dobált, jobbnál jobbnak tűnő fegyvereket mind el akarjátok kobozni. Maximum két fegyver legyen nálatok (pisztolyra ráadásul csak az elején van igazán szükség). Ha találtok egy Viper 5 géppityut, amit már a legelső területen is sűrűn dobálnak a fiúk, maradjatok mellette, majd a játék vége felé találtok csak jobbat. Felesleges csak azért sok cuccot cipelni, hogy majd eladjátok, a pénznek sajnos messze nincs akkora jelentősége, mint lehetne, és kellene is egy RPG-ben. Pillanatok alatt tele lesztek lóvéval, és akármit megvehettek, nagyjából a harmadik játékórában már szinte a legerősebb cuccokban fogtok szaladgálni. Ezt úgy érzem, nagyon rosszul lőtték be a fejlesztők, nincs pénzszűke-érzés, sokkal jobb lett volna, ha minden egyes lőszert meg kell számolni, minden konzervre úgy kell összekuporgatni a pénzt. Sokkal autentikusabb élmény lett volna, nem érezné úgy a játékos, hogy a Zóna-beli élet egy aranybánya kizsákmányolása. Nem érezni a fejlődést, nincsenek olyan tárgyak, sem a mellékküldetések, sem boltok részéről, amiért érdemes lenne tovább játszani a fő

Romantikus jelenet a tábortűz körül sztalker-anekdotákat mesélő keményfiúkkal

Befejezések

1. Ha csak átrohantatok a játékon, nem szentelve időt a részleteknek, a "Vakság" befejezést kapjátok. Ez úgy tűnik, a befejezésre fordított idő alapján dől el és tíz óra alatt aktiválódik.

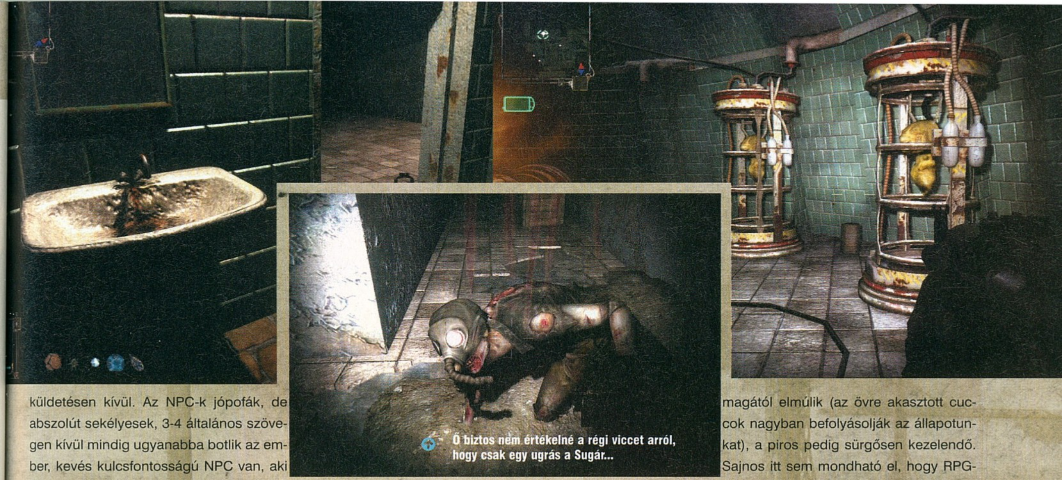
2. Ha a rangotok magas de a reputációtok nagyon rossz, az "Emberiség irányítása" befejezés aktiválódik.

3. Ha a rangotok magas, és jó a hírnevetek, az "Örök élet" befejezés jön.

4. Ha az utolsó eldöntendő kérdést elfogadjátok, az "Őrület" befejezést kapjátok.

5. Ha nem fogadjátok el az ajánlatot, még játszani kell picit, majd a végén a tudósokat lelőve a tartályokban elérkezik a "Zóna vége" befejezés.

6. Ha nagyon sok pénzzel fejezitek be a játékot, a "Gazdagság" befejezés lesz aktív. Ezeken felül két végkifejlet van, a két sztorivonal követéséből adódóan. Az egyik a "Siker" (Strelok vonal), a másik pedig a "Tudat", ami már nem annyira pozitív, de még mindig jobb, mint az öt nem sikeres befejezés...



Ő biztos nem értékelné a régi viccet arról, hogy csak egy ugrás a Sugár...

küldetésen kívül. Az NPC-k jópofák, de abszolút sekélyesek, 3-4 általános szövegen kívül mindig ugyanabba botlik az ember, kevés kulcsfontosságú NPC van, aki valóban ad küldetéseket, majd újra felvehetők nála ugyanazok a későbbiekben. Ez megint csak rontja a szépen felvezetett játékélményt.

A játékos PDA-ja jól ki van találva, a felvett küldetések bármikor változtathatók, azaz az, hogy éppen melyik legyen fókuszban. Könnyen követhető, melyik küldetések tartoznak a fő sztorihoz és Strelokhoz, és melyek azok, amik csak sallangnak vannak jelen. Nagyon kevés indíttatást éreztem, hogy a mellékszálakat is teljesítsem, higgyétek el, nem is érdemes. Mire elértek a 100RAD bárba a katonai övezetben, rájöttök, hogy a mellékszálak által ajánlott bónuszok eltörpülnek ahhoz képest, amitek már régen van. A bárban és Sidorovich-nál lehet eladni és vásárolni nagyobb tételben és választékban fegyvert és egyéb tárgyakat; kevés olyan NPC-vel fogtok találkozni, aki hajlandó lenne egészségügyi csomagon kívül más használható dolgot átvenni. Általában úgyis ingyen kérik a medipakkot, a designerek fantáziája körülbelül addig nyúlt, hogy mindig mindenki éppen félhulla és segíteni kell rajta azzal, hogy hozzávág a játékos egy csomagot.

Létezik a PDA-nak még egy csomó funkciója, amit nagyon-nagyon ritkán fogtok használni, ezek a bejegyzések a küldetésekről és a reputációtok alakulása. Körülbelül 500 sztalker, vagyis hozzánk hasonló szerencsevadász van számon tartva a ranglistán, amin gyorsabban fogtok emelkedni az első hely felé, mint gondolnátok. Emellett ellenőrizhetitek, hogy körülöttetek adott sugarú körben milyen NPC-k vannak, továbbá azok besorolását irányotokban. Ez abszolút felesleges, hiszen aki ellenfél, az messziről lő (piros), aki semleges, az csak azt fogja ismételgetni mindig, hogy ereszd le a fegyvert, ha a közelében vagy (sárga), a zöldek pedig a barátok, akiket éppen megmentettünk, vagy korábban jót tettünk velük. Nincs semmilyen folyománya annak, hogy mennyi emberen segítetek a játék során, pár kulcsmomentumnál viszont a döntésetek befolyásolja a játék végkifejletét – ezért is van a rengeteg befejezés.

VAPOR

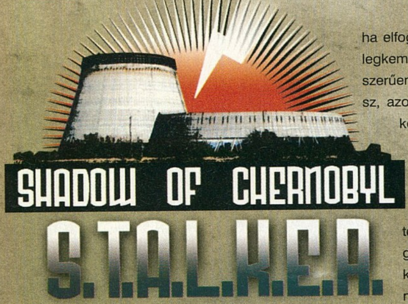
A játék a sok csúszás miatt többször elnyerte a Wired magazin Vaporware díját, amikkel a soha el nem készülő projekteket jutalmazzák.

Jobb oldalon a HUD-on, sokszor zöld, sárga és piros ikonok jelennek meg. Ezek a színek azt jelentik, hogy mennyire súlyos az éppen végbemenő hatás a karakterre nézve, ami éri. A zöld nyilván gyengécske, a sárga már nem biztos, hogy magától elmúlik (az övre akasztott cuccok nagyban befolyásolják az állapotunkat), a piros pedig sürgősen kezelendő. Sajnos itt sem mondható el, hogy RPG-rajongók izzadt tenyérrel és dobogó szívvel vethetnék rá magukat a karakter istápolására, hiszen többnyire gyorsbillentyűkkel elvégezhető a legfontosabb két manőver: a gyorskötözés és az egészségügyi csomag használata.

A bekapott lövések és sérülések eredménye a vízcsepp alakban három pötty, ami a vérzést jelenti. A komolyabb vérzést gyorskötözni kell (rengeteg kötözőszert fogtok találni, vagy vásárolni). A radioaktív jel egyértelmű – ezt vodkával, vagy antirad injekcióval tudjátok eltüntetni. A brain damage, azaz agysérülés jele nagyon ritkán lesz látható, a kés-villa pedig szintén magától értetődő: éhes a hős, ennie kell. Szalámi, kenyér, konzervek – minden lesz, és az első 15 percben felszedett kajamennyiség elég nagyjából az egész játékra, úgyhogy emiatt se féljetek.

Vannak még aztán rejtett dobozkák, melyek helyét a lelőtt ellenfelektől tudja meg a karakter (azaz a PDA), ezeket lila körben három pöttyel jelöli a térkép, így lehet menni megkeresni az adott he-

Egy bunker; einstandoljuk, és jó lesz főhadiszállásnak!



ha elfogyott a lőszer, előveszitek a kést – ami a legkeményebb fegyver az egész játékban! Egyszerűen oda kell szaladni az ellenfélhez és nyissz, azonnal megfekszenek. Viszont odáig találkoztok mindenféle fegyverrel, ami csak standard lehet egy ilyen játékban, a rakétavetőtől a hangtompított kispisztolyig.

Az AI első blikkre jó, másodikra kiismerhető, harmadikra ásítozást generáló. Minél nagyobb területe van a gépnek arra, hogy bekerítsen, mozogjon, annál jobban fogja csinálni. Sajnos a játék 40%-a beltéren zajlódik, és ez az AI szempontjából nem előnyös.

A cikk megjelenésekor már létezik egy patch, ami nagyon sok mindent javít a játékban, úgyhogy az apró bosszantó dolgok már javítva lettek – bár a legtöbb változtatás a többjátékos módot érinti, amelyről azért nem írok külön, mert rém átlagos játékmódok vannak benne, és semmiben sem különbözik más FPS-ektől.

ZÓNAADAG

A STALKER az év eddigi legkellemesebb meglepetése. Nagyon jól össze van rakva, és sok hibája ellenére szerethető játék, biztosan sok álmatlan percet fog okozni, ha kicsit is fogékonyabb a játékos az ijesztő jelenetekre. A terep óriási, megéri bóklászni, és azt a 10-13 órát mindenképpen érdemes beleölni a játékba, míg befejezitek a fő sztorivonalat. Megérte várni, örülök, hogy a THQ úgy döntött, hogy mindenképpen ki akarják hozni a STALKER-t és rálépett a fejlesztők nyakára...

Ez itt láthatóan nem a Szigorúan ellenőrzött vonatok, de azért ne rontsunk ajtóstul a házba...

"már azon sem lepődnénk meg, ha kijönne a DUKE NUKEM FOREVER..."

lyen lévő lerakatot, ami általában egy konkurens sztalker titkos búvóhelye, ami vagy tartalmaz érdekes dolgot, vagy nem (legtöbbször nem).

A ruhátok jelenti az életet: érdemes minél hamarabb beszerezni a 20 ezer rubeles sztalker-rucit, vagy a Duty frakció fekete ruháját, ami hathatós védelmet ad mindenféle ártó hatás ellen. Hogy mennyire tűz-, vegyianyag-, golyó-, harapás- és egyéb-álló a ruha, szinte semmit sem jelent a gyakorlatban, egyedül a Bulletpoof Cap számít, a lövések elnyelése. Minél magasabb értékű (és ismét csak növelhető varázstárgyakkal, amik általában hátulütőkkel is járnak, legtöbbször állandó radioaktivitással a karakter körül) a golyóelnyelés, annál bátrabban rambózhattok.

FPS

A fegyvermodellezés páratlan! Nem csak kinézetre pofásak a flinták, de a hang és ballisztika modellezésében is. Szórnak rendesen, ugyanakkor élvezet velük lődözni, beragadnak néha, különböző típusú töltények valók beléjük és még azok típusa is váltakozik. Mindez nagyon jól hangzik, a gyakorlatban viszont teljesen mindegy, hogy robbanó, vagy páncéltörő golyó van az AK-ban... Egyszerűen kilőtök mindent az ellenfelekre, aztán

Az élet a Zónán belül jól kitalált, de két-három eseménysorozaton kívül nem ad túl sok életet a terepnek. Az anomáliák által kreált hullák és események színesítik a történéseket, no és a két ellenséges frakció is lövöldözgeti egymást (vagy épp a közelebb merészkedett mutáns vadállatokat). De mindez picit kevés. Ha nem lennének a nagyon jó háttérzajok, üresnek érezné a játékos a Zóna élővilágát. Hangsúlyozom, hogy ez nem grafikai, hanem tartalmi üresség!

GRAFIKA, HANGOK

A képekre tekintve szerintem mindenki egyetérthet abban, hogy a STALKER nagyon jól néz ki. A hang is jó, bár legalább két lépcsővel lejjebb van, mint a látványvilág. A szélzúgás és az aljnövényzet páratlan dússága és mozgása miatt folyamatosan úgy érzitek majd, hogy valóban a Zónában bóklásztok. Hihetetlenül gyors az X-ray engine, 1920x1200-ban az Oblivion nem futott közel ennyire jól nálam, mint a STALKER. Bátran neki lehet állni közepes kategóriás géppel és videokártyával is, inkább a RAM mennyisége fontos: 2 GB az ajánlott, 1 giga felejtős. A dinamikus fények eszik a legtöbb erőforrást, ha nem DX9-es kártyátok van, statikus fényekkel játsszatok, nem lesz akkora a különbség az élményben.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Akik egy újabb agyatlan FPS-t várnak, csak félig-meddig találják meg a számításukat. A STALKER erőssége az, hogy közelebb hozza az RPG műfajt az FPS-ekhez, ezért mindenképpen elismerés jár neki. 2007 egyik kötelező darabja!

Flatline

PRO: Hatalmas Zóna, jó fegyvermodellezés, kiemelkedő hangulat

KONTRA: Sekélyes NPC-k, sokszor bugos AI, zavaróan kusza történet

9.1

ÖSSZEGZÉS: Sose hittük volna, hogy egyáltalán elkészül, azt meg főleg nem, hogy ilyen jó lesz. Az év legkellemesebb csalódása!

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

HALF-LIFE 2	95/
CODENAME OUTBREAK	75/
DEUS EX	95/

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

TAVASZI PC JÁTÉK AKCIÓ!

Test Drive Unlimited	9 990,-
C&C Tiberium Wars	11 690,-
Lord of the Rings Online*	12 990,-
S.T.A.L.K.E.R.	9 990,-
WOW Burning Crus.	8 990,-
War Front	9 990,-
Sims 2 Bulis cuccok	2 890,-
Oblivion kieg.*	6 990,-
Europa Universalis 3*	9 990,-
Outrun 2006	2 990,-
Call of Duty Deluxe	3 990,-
Medieval 2	4 990,-
Football Manager 2007	4 990,-
Baldur's Gate Saga	3 990,-
Panzers Phase 1	690,-
Bionicle Heroes	1 990,-
Just Cause	1 990,-
Far Cry	1 290,-
Caesar 4	2 990,-
RACE	1 990,-
Lego Star Wars 1	1 990,-

Act of War Gold....3 990
Age of Alexander....1 290
Age of Empires 1 Gold....1 290
Age of Empires 3 HUN....3 990
Age of Mythology Gold....2 990
Anno 1503 Gold....3 990
Anno 1701 HUN....9 990
Arcanum....990
Atlantis Evolution HUN....2 990
Bad Day LA, HUN....3 990
Baldur's Gate Saga....3 990
Bard's Tale....2 990
Battlefield 1942 Anthology 3 890
Battlefield Vietnam....3 890
Battlefield 2 Deluxe....7 190
BF 2 Euro Forces (kód)....3 890
BF 2 Armored Fury (kód)....3 890
Battlefield 2142....11 690
BF 2142 Northern St (kód).3 890
Bet on Soldier....990
Beyond Divinity....990
Billy Hatcher....990
Bionicle Heroes....1 990
Black & White 2....3 890
Brothers in Arms HUN....2 990
Brothers in Arms Earned....2 990
Caesar 4 HUN....2 990
Call of Duty Deluxe....3 990
Chessmaster 10th Ed.....2 990
Children of the Nile....990
Chrome HUN....990
Chronicles of Narnia....2 990
City Life....1 990
Civilization 3 Complete....2 990
Civilization 4....4 990
Codename Panzers P1 H....690
Colin McRae Rally 5....2 990
Combat Flight Simulator....1 290
Combat Flight Sim 2.....2 990
Combat Mission: Overlord....690
Command&Conquer pakk .7 190
Generals Deluxe....3 890
Tiberium Wars HUN....11 690
Commandos 3....1 990
Company of Heroes....9 990
Condemned....3 990
Counter-Strike Anthology...3 890
Counter-Strike Source....7 190
Crime Life....1 990
CSI 1+2+Miami....3 690
Dark Messiah of M&M H....6 990
DarkStar One....3 990
Desperados 2....3 990
Disciples 2 Gold....3 990
Disney játékok, /-tól....990
Doom 3....3 990
Ducati World Champ.....1 990
Dungeon Lords....3 990
Dungeon Siege+Aranna....2 990
Dungeon Siege 2....4 990
Dungeon S. 2 Broken W....3 990
Dungeon Siege 2 Gold....5 990
Europa Universalis 3 HUN*9 990
Evil Genius....990
Faces of War....2 990
Fall: Last Days of Gaia H...1 990
Far Cry*....1 290
F.E.A.R. Extraction Point...3 990
FIFA 06 HUN....3 890
FIFA 07 HUN....11 690
FIFA Manager 06....3 890
Flatout 2....1 990
Flight Simulator 2002....2 990
Football Manager 2007....4 990
Freedom Force vs Third R.2 990
Freelancer....1 290
Gabriel Knight 3....1 490
Ghost Recon Advanced W.2 990
Godfather (Keresztapa)....3 890
Gothic 2 Gold....3 990
Gothic 3 HUN....6 990
Grand Theft Auto 3....2 790
GTA Vice City....2 790
Ground Control Gold....1 490
GT Legends HUN....3 990
GTR (FIA GT R.) HUN....3 990
GTR 2....6 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions /on....6 990
Guild Wars Nightfall /on....6 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 890
Harc Középföldéért 2.....3 890
Haegemonia Gold HUN....1 990
Half-Life 2....3 890
Half-Life 2 Episode One....4 890
Halo....3 990
HP 3 Azkabani fogoly....3 890
HP 4 Tűz serlege....3 890
Három testőr HUN....990
Hearts of Iron 2....1 990
Heroes of M&M 3 complete1 890
Heroes of M and M 4 HUN 1 890
Heroes 4 Complete HUN...3 790
Heroes 5 HUN....9 990
Heroes 5 Hammer of F. H..6 990
Heroes 5 Hammer (Angol).4 990
Hidden&Dangerous 2Gold.2 990
Hitman Blood Money....6 990

Homeworld....990
House of the Dead 3....690
Hoyle, 5 féle /db....2 990
Icewind Dale Saga....3 990
IGI 2: Covert Strike....2 990
IL-2 Sturmovik 1946....6 990
Imperialism 2....1 290
Imperium Galactica 2 HUN...990
Jeanne d'Arc HUN....1 990
Joint Task Force (angol)....2 990
Just Cause....1 990
Karib tenger kalózai....1 290
Karib tenger kalózai 2: J.S.2 990
King Kong....2 990
Knights & Merchants 2 H...1 990
Knights of Honor....3 990
Larry Magna Cum Laude....990
Lego (EVM), /db....1 990
Lock On....2 390
Loco Mania....1 990
Locomotion....1 990
Lord of the Rings Online*.12 990
LOTRO Spec.E.(Ápr.24)*.17 990
Mafia....2 990
Matrix: Path of Neo....3 990
Mechwarrior 4 Vengeance.1 290
Medal of Honor....1 990
Medal of Honor Warchest..3 890
Medal of Honor Pacific A...3 890
Medieval Lords HUN....3 990
Medieval Total War 1 Gold.1 990
Medieval Total War 2....4 990
Morrowind GOTY....2 790
Myst 1+2+3 Trilogy....1 990
Myst 4 HUN....690
NBA 06....3 890
NFS Most Wanted....3 890
Need for Speed Carbon H11 690
Neverwinter Nights 2....7 990

NHL 06....3 890
Oblivion (Elder Scrolls 4)...6 990
Oblivion Knights of the N...5 990
Oblivion Shivering Isles*....6 990
Open Season Nagy.vadon.2 990
Op. Flashpoint GOTY....2 790
Outrun 2006....2 990
Pacific Fighters HUN....990
Pandora's Box....1 290
Panzer General 3D Scorch1 290
Paraworld....6 990
Praetorians....990
Prey....4 990
Prince of Persia Sands of .1 290
Prince of Persia Warr. W....2 390
Prince of P. Two Thrones. ..2 990
Quake 4....5 990
Race: The WTCC Game....1 990
Rainbow Six Lockdown....2 990
Rainbow Six: Vegas....6 990
Rayman 10th Anniversary..2 990
Rayman Raving RabbidsH 6 990
Resident Evil 4....5 990
Richard Burns Rally....2 990
Rise & Fall: Civ. at War....3 890
Rise of Nations Gold....2 990
Rollercoaster Tycoon 2 D ..1 990
Runaway HUN....1 990
Rush for Berlin HUN....4 990
Sacred Gold....3 990
Saga HUN....990
Scarface....4 990
Serious Sam 2....4 990
Settlers 2 - 10th Annivers...6 990
Settlers 5 HUN....3 990
Sherlock Holmes ezüst fülb. .990
Silent Hunter 2....1 290
Silent Hunter 3 HUN....2 990
Sim City 4 Deluxe....3 890

Sims Deluxe....3 890
Sims Kiegészítő Pack 1....3 890
Sims Kiegészítő Pack 2....3 890
Sims 2+ Évszakok HUN...12 790
Egyetem....7 190
Éjszakák....7 190
Vár az üzlet....7 190
Házi kedvenc....7 190
Évszakok....7 190
+Mesés díszletek,cuccok.2 890
+Csilli-villi cuccok....2 890
+Bulis cuccok....2 890
Sims Kervárosi Krónik H..10 590
Simpsons Hit and Run....1 490
Singles 2 HUN....1 990
Soldier of Fortune 2 Gold...3 990
Soliders: Heroes of WW II .2 990
Sonic Mega Collection....2 990
Space Rangers 2....1 990
Spellforce Platinum....3 990
Spellforce 2....6 990
Splinter Cell....2 390
Splinter Cell Pandora T. H .2 990
Splinter Cell Chaos Theory2 990
Splinter Cell Double Agent.5 990
S.T.A.L.K.E.R.....9 990
Star Trek Legacy....5 990
Star Wars Battlefront....5 990
Battlefront 2....6 990
Best of (5 játék)....12 990
Empire at War....5 990
Emp.: Forces of Corrupt. .9 990
Knights of the Old Rep....3 490
KOTOR 2....6 990
Lego Star Wars....1 990
Lego Star Wars 2....9 990
Republic Commando....4 990
Régebbi SW játékok,/db ..3 490
Starship Troopers....1 990

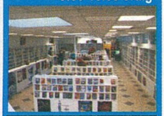
Stronghold Legends....6 990
Supreme Commander....9 990
SWAT 4....2 990
Született feleségek....6 990
Test Drive Unlimited....9 990
Thief 3....990
Thing....1 490
Throne of Darkness....990
Tini Ninja Mutant Turtles....4 990
Titan Quest Deluxe....6 990
Titan Quest Immortal Thr...5 990
Titan Quest Gold....9 990
TOCA Race Driver 2....2 990
TOCA Race Driver 3....6 990
Tomb Raider Angel of Darkn.990
Tomb Raider Legend....6 990
Tortuga 2 A két kincs HUN .7 990
Total War Eras....7 990
Train Simulator....2 990
UEFA Ch. League 06/07 ..11 690
UFO Afterlight HUN....7 990
Ultimate Motocross....4 990
Unreal Anthology....6 990
Vanguard /online....6 990
Verdák (Cars)....6 990
Vietnami forgószél HUN....7 990
War Front HUN....9 990
War on Terror HUN....3 990
WH Mark of Chaos HUN....7 990
WH40K Dawn of War goty .3 990
WH40K DOW Dark Crus. ..6 990
Wolfschanze....1 990
World of Warcraft....5 990
WOW Burning Crusade....8 990
WOW BC Collector's....19 990
WOW 60 napos Gamecard7 990
Worms Forts Under S.....990
X3: Reunion....3 990
Zoo Tycoon 2 HUN....2 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
Playstation 2 és 3,
Playstation Portable,
XBox 360 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől független! 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával

www.galaxisnet.hu

Időszakos csomagküldési akcióinkról megújult honlapunkon tájékozódhat!

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.04.13-05.09., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven

resident
no. 2
PC GURU

evil

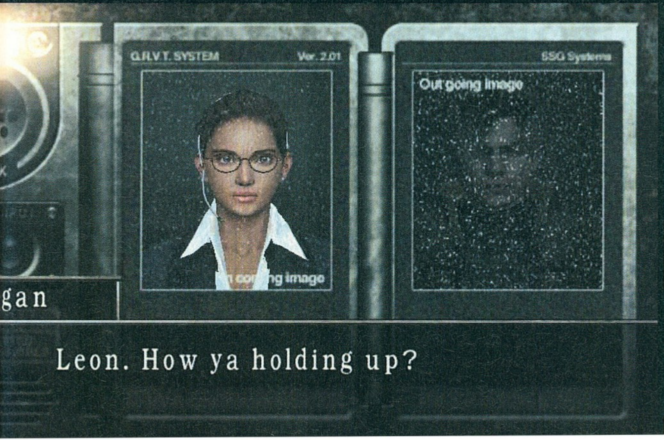
Leon S. Kennedy, Leonardo DiCaprio klónja 1998-ban, kezdő zsaruként már átélte egyszer a borzalmakat: alaposan kivette a részét a Racoon Cityben történt tragédiából, de rengeteg kalandot túlélve végül egy darabban távozott a pokoli városból. Azóta sok év telt el, ő pedig ügynök lett, akit rutinfeladat ellátásával bíznak meg: meg kell találnia az elnök lányát...

Leon, a profi. Legalábbis azt hiszi magáról, aztán majd rájön, mennyire nem...

EZ ITT NEM ZOMBI

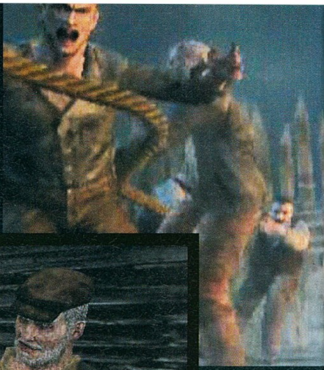
Nos, hosszú esztendők kínkeserves várakozása után végre mi, PC-sek is kezünkbe kaparinthattuk a sokak által tökéletesnek kikiáltott Resident Evil 4-et. Először Gamecube-on borzolta a Capcom vele a kedélyeket, majd PS2-n mutatta be, végül és utolsósorban (bár PSP-n még nem debütált, ez is valami!) nekünk is elhozta a játékot. Külön bekezdést fogok szentelni a portolásnak, most egyelőre lássuk a tiszta tényeket. A történetben tehát azt a Leon S. Kennedyt alakítjuk, akit a második rész során már megkedveltünk. Az akkor még újonc zsaru keményen állta az életére törő élőholtak hadát, ráadásul élve megúszta a kalandot. Aztán a sorozat egyéb, PC-re ki nem adott darabjaiban kicsit elhanyagolták a srácot a fejlesztők, hogy a negyedik rész során afféle férfi Lara Croftként keltsék új életre. Hat éve, hogy Leon kisétált Racoon City-

“A ZSENIÁLIS alapanyagot a fertelmes portolás sem tudta elrontani.”



EVIL A PC-N

A Resident Evil széria számmal ellátott darabjai mind tiszteletüket tették számítógépen, s bár mindegyik portolása hagyott kivetni valót maga után, hálásak lehetünk a cégnek, hogy nem fosztott meg minket az örömtől. Az 1997-ben debütált első felvonás tulajdonképpen az újítani vágyásával bukott meg: azok közé a játékok közé tartozott, amelyek nemcsak támogatták, de megkövetelték a 3Dfx kártyát, így igen kevés emberhez jutott el. A második rész 1999-ben érkezett (szintén egy évre a PlayStationos változathoz képest) és talán a PC-s felvonások között közel a legjobb értékelésekkel végzett, ami nem is csoda, hiszen nyílt titok, hogy ez a felvonás volt a zombis éra legjobb fejezete. A trilógia (akkor még) záró epizódja, a Nemezis elégge megkésve, 2001-ben debütált, itt a Capcom megpróbált mindent, amit csak lehetett: direkt PC-re csiszolt irányítás, részletes grafikai opciók, nagyobb felbontású hátterek. A japán óriáskiadó azonban luftot fogott, hiszen a rengeteg beállítási lehetőség rengeteg bugot is hozott magával, a kötött platformhoz szokott kiadó pedig képtelen volt áthatolni a PC-k vegyes összeállításából adódó akadályokon.



ből, és azóta nem sajnálta az időt, az Egyesült Államok egyik speciális ügynöke lett. Az Umbrella Corporation csődbe ment; egy szó, mint száz, főhősünk megnyugodhatott, hogy soha többé nem kell élőholtakat apríta-nia. A mostani feladat úgy indul, mintha a 24 egyik szezonja lenne: az elnök lányát elrabolják, és Európába hurcolják (félelmetes hely ez a Balkán...), emberünkben pedig nincs más választá-sa, el kell indulnia, hogy megmentse a gyermeket, és likvidáljon mindenkit, aki az útjába áll. A csavar ott jön, amikor megérkezik a helyszínre, társait kinyírják, rá pedig egy rakás irreálisan viselkedő falusi (még véletlenül sem zombi) támad. Miközben megpróbálja kideríteni, merre található a lány, összefut pár régi ismerőssel (Ada Wong!) és pár újjal, kinyomozza, mi történt

Nem kéne lézerrel ijesztgetni a helyi nyugdíjasklub tagjait, még infarktust kap valamelyik papi

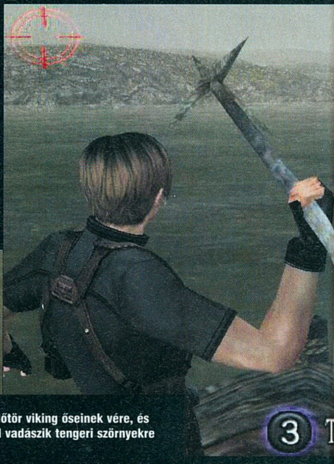
„A RESIDENT EVIL 4 a horrorjáték műfajának legújabb klasszikusa"

a falu lakosaival, és legfőképpen megpróbál választ találni a nagy kérdésre: miért éppen vele történik már megint valami eszement dolog?

A történet érdekes és csavaros, ráadásul igen jó stílusban és hangulatban mesélik el. A szinkronhangok remekek, a kamera ügyesen idomul a (sajnos igen igénytelen módon tömörített) videókhoz, a vágások dinamizmusa példaértékű; egy szó, mint száz, a Resident Evil 4 tökéletes alapot nyújt egy jó kis túlélő horrornak. Az, hogy menet közben egyre inkább úgy érezzük, valamiféle digitális regényben szerepelünk, ne lepjen meg: a sodró lendületet a Capcomnál dinamikus kamerával és 3rd person nézettel oldották meg, a zombik mellett elhagyva a sorozat másik védjegyét, a rögzített nézetet, és a harmadikat, a kissé lassúcska játékmenetet is.

A HEGYI TROLL ESETE TÓTH LEONNAL

Aki a már megszokott nyugodt ritmusú lövöldözésre, illetve menekülésre vágyik, lapozzon, és kerülje el messzire a negyedik részt! A Resident



Leonból elötör viking őseinek vére, és szigonnyal vadászik tengeri szörnyekre

Evil 4 ugyanis alaposan felkavarja a széria állóvizét: két igen jelentős újdonságot kell a tisztelt olvasóknak bemutatnom. Az egyik az akciógomb, amelynek segítségével minden jelentősebb – és látványosabb – mozdulatot, illetve cselekedetet végrehajthatunk: az univerzális billentyű segítségével teszem azt kivetődhetünk az ablakon, megrúghatjuk a közelünkben álló parasztokat, esetleg átkutathatjuk a zárt szekrényeket némi lőszer reményében. A második nagy újítás a célra tartás gombja, ennek segítségével kicsit darabolták a játékmenetet, okosan csökkentve a néha már egészségtelen adrenalintermelődést. Egyrészt ahhoz, hogy lőni tudjunk, meg kell állnunk, másrészt, ha nyomjuk a célzó billentyűt, szabad kezet kapunk célzás tekintetében, ami igen kellemes, agyvelőfröccsenős fejlövéseket, a ránk támadó ellenfelek kezéből kilőtt fegyvereket, illetve hasonló mókás jelenetek tucatjait vetíti elő.

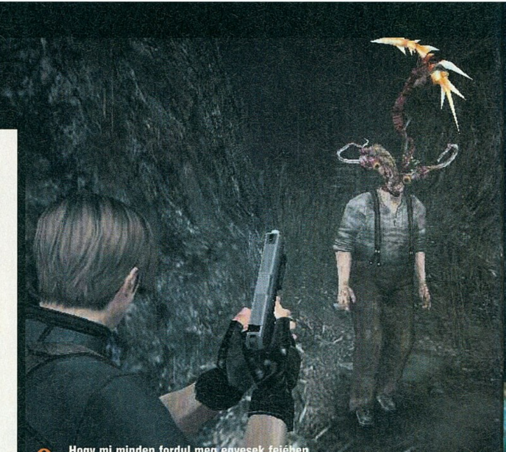
Mint már említettem, most nincsenek zombik, így hosszú évek után búcsút vehetünk a zseniális George A. Romero filmjeiből kölcsönzött hangulattól. Azonban nem kell aggódni, ellenfél lesz dögivel: a már említett, kissé fura falulakók százával támadnak ránk, de menet közben megküzdhetünk vízi szörnyekkel, katonákkal, a Gyűrűk urából szökött hegyi trollokkal – tehát aprítanivaló akad dögivel. Egyrészt a zombik és a megszokott kameranézet hiánya miatt a program elveszítette a régi horror jellegét, ám a látványvilág jellegzetes szürke árnyalata, illetve a túlélésre még inkább kihegyezett játékmenet, és az új helyszín inkább a thriller műfaja felé viszi a dolgot, ami még inkább alkalmas a feszültség megteremtésére. A sorozat most először a hatásvadász „bú! – kilép a zombi a szekrényből" klisék helyett a hangulattal operál, teljes sikerrel: az embernek nincs egy nyugodt perce sem, soha nem tudhatja, mikor támad rá valami szörnyűség.

A játékmenet teljesen megújult, éppen hogy csak itt-ott ráismerhetünk a sorozat örökségére. A készítők már rögtön az elején leszögezik: ne számítsunk könnyed vérfürdőre. Indításként bejutunk egy faluba, ahol még a legkönnyebb fokozaton is konstatálhatjuk, hogy a lőszer nagyon kevés, az ellenfelek pedig – a zombikkal ellentétben – hajlamosak a futásra, ha úgy adódik. A legnagyobb ötletek már itt megjelennek: bemenekülünk egy ház-

ba, eltorlaszoljuk az ajtót, kimenekülünk a tetőre, az akciógombbal elrúgjuk a létrát (lehetőleg akkor, amikor másznak már rajta) és próbálunk olyan terepre kilyukadni, ahol a lehető legkevesebben férnek hozzánk. A kétségbeesés utolsó pillanataiban aztán még hozzánk is vágnak egy láncfűrészest, csak hogy tudjuk, hol a helyünk... Egy szó mint száz: itt a pusztába kiállva és vadul lövöldözve nincs esélyünk. A feszült tempó, a folyamatos stressz rákényszerít arra, hogy okosan, a terepet kiismerve harcoljunk. Természetesen akadnak kisebb fejtörők is, nem kell attól tartanunk, hogy nagyon elakadnánk: a legtöbb még a Resident Evil puding-feladványain nevelkedett nebulóknak is könnyed nyári tréfa. Menet közben rengeteg extrát vehetünk fel: a pénz jó helyre megy, hiszen véletlenszerűen megjelenik majd egy szatír, aki jó pénzért hajlandó tuningolni a fegyvereinket, vagy újakat eladni nekünk. A növények már ismerősek lehetnek a sorozatból: míg teszem azt gyógyító sprayt olyan ritkán lehet szerezni, hogy belegondolni is szörnyű, addig szerte a területen találhatunk különböző színű szobavirágokat: amik alapban is képesek gyógyítani, összemixelve őket pedig tuti életerő-koktélokat kapunk.

átkozott celluloid

Mostanság nagy divat videojátékból filmet készíteni, de ezt a divatot több sikeres próba előzte meg. Az egyik legjellemzőbb játékadaptáció minden bizonnyal a Resident Evil volt. A rendezői székbe a Mortal Kombat mozival már bizonyított (?) Paul W.S. Anderson ült, a főszerepet pedig a szebb napokat is látott Milla Jovovich vállalta el. Idáig nem is volt szörnyű az elképzelés, azonban a történelem egyik leghatásosabb játéktrilógiájából csak középszerű akciófilmre futotta. A mozipénztáraknál azonban nem volt apelláta: siker lett a film, így megindult a folytatás-lavina: míg az Apocalypse a megkérdőjelezhető minőségű első részt sem érte utol, addig a Hegylakó első részének rendezőjétől érkező Extinction komoly érdeklődést váltott ki a rajongók között. A mozi idén szeptember végén debütál, összszehozásához pedig 45 millió dollárt kalapoltak össze a készítők

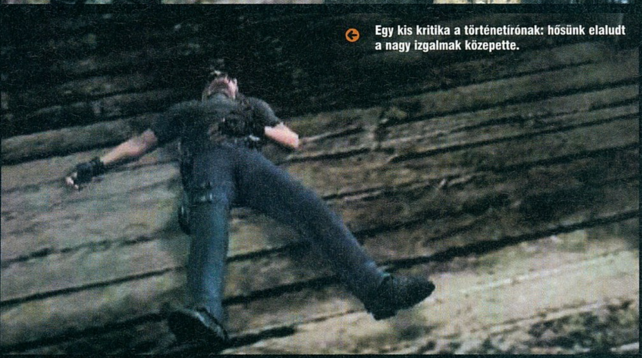


Hogy mi minden fordul meg egyesek fejében...

ELVERIK RAJTUNK A PORT...

A Resident Evil 4 remekbeszabott, adrenalindús akcióprogram, a pörgőbbik fajtából – akkor hol itt a gond? Nos, a sorozat PC-s rajongóinak ismerős lesz a mostani bekezdés: a portolás minősége a szokásos, magyarán szólva gyatra. Az egérről ne is álmodozzunk, itt csak billentyűzet-

tel vagy egy megtermett gamepaddal van esélyünk belefogni a kalandokba. Miután úgy voltam vele, hogy olvasóink zöme valószínűleg nem fog a boltba rohanni rezgős, analóg karos irányítóért, billentyűzetről vágtam neki én is. A gombkiosztás ugyan kicsit nyakatekert, de megszokható, a precíziós célzást azonban el lehet felejteni: miután a finom analóg kar, illetve a halálpontos egér helyett itt kettő gombot alkalmazunk, már annak is örülhetünk, ha stresszhelyzetben egyáltalán találunk, nem hogy fejlövéseket osztogassunk. Az igazi probléma azonban a körítésben van: a játék ugyan dolgozik nagyobb felbontáson, de az effektekkel annyira csínján bántak, hogy a több esztendős Gamecube verzió is lehagyja a PC-set, ami azért valljuk be, igencsak csúnya dolog. Két komoly élményromboló részletet még kihagytam: az egyik az időnként felbukkanó, reflexre építő minijátékok, a másik pedig a videók minősége. Néha történik valami váratlan esemény, amikor a képernyőre véletlenszerűen választott gombokat ír ki a program, amelyeket izomból nyomkodnunk kell. Eddig nem is lenne gond, ám a kézenfekvő „Ctrl, Enter" helyett itt egy elképzelt irányítókar 1-es, illetve 2-es gombja jelenik meg. Ez eleinte vicces, később, amikor



Egy kis kritika a történetírónak: hősünk elaludt a nagy izgalmak közepette.

„REMÉLJÜK, megkapjuk majd a várva várt ötödik részt is..."

már harci helyzetben is alkalmaznunk kell a „Nyomd le gyorsan a négyes és az ötös gombot!" elméletet, igencsak gáz: lehet, hogy gamepaddel könnyen megy a móka, de könyörgöm, mi egy 101 gombos billentyűzet előtt ülünk! Ja és a videók: bár effektek nem nagyon vannak, a program szépen bánik a textúrákkal és a modellekkel, ebből azonban semmit sem fogunk látni az átvezető animációk közben: ilyenkor ugyanis egy agyontömörített, 640x480-as ingame rögzített felvételre vált a program. Röhej.

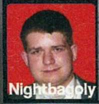
Végül lássuk a szokásos, sallangoktól mentes summázást: a Resident Evil 4 pokolian jól összerakott játék és a közelmúltban debütált Capcomrettenetekhez képest még a gyenge portolással együtt is játszható PC-n. Ez pedig el hiszem, minden pénzt megér az akciójátékok, és a sorozat rajongóinak.

Idétlen arckifejezésű zombik kaszával és a holdra vonyító fehér farkas... ez aztán a képrejtvény!

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

A Resident Evil 4 nem veszíti el a varázsát a szörnyű portolás által sem (ahhoz nagyon el kellett volna szúrni) csak igénytelen, már ami a PC-s változatot illeti. Ettől függetlenül játszható, tehát játszani is kell vele.



Nightbagoly

PRO: Remek sztori, filmszerű hangulat, pergő játékmenet.

KONTRA: Az egész portolás katasztrófa.

8.5

ÖSSZEGZÉS: A trehány portolás és az ordító hibák ellenére a sorozat rajongóinak kötelező, a többieknek csak megéri kipróbálni.

GÉPIGÉNY: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 1.2 GB HDD, 128 MB VRAM

FEAR	93%
RESIDENT EVIL 2	79%
COLD FEAR	82%

Rókabőrnyúzó-Bajnokok Ligája

írta · Darths

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

fejlesztő > EA Sports kiadó > EA web > www.uefachampionsleague0607.ea.com

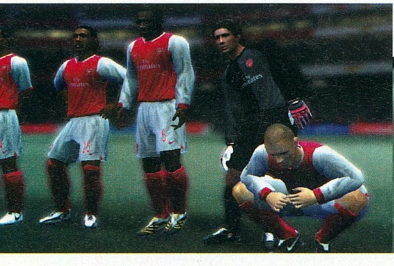
Az EA Sports divízió '93 óta tétezik az óriáskiadón belül, játékaikat többnyire a montreali EA stúdióban készítik. Nem kevesebb mint 16 (!) sorozatuk fut, általában éves frissítéssel. Bár egy év fejlesztési idő alatt nem lehet megváltani a világot, de valahogy mégis mindig rengeteget adnak el az aktuális verziókból...

Régóta hagyomány az Electronic Artsnál hogy a focilázban szenvedő játékosok számára minden aktuális futballszenzációból játékot farag, legyen az világbajnokság, Európa-bajnokság, vagy éppen a Bajnokok Ligája. Ahogy az eddigiek, az idei BL-szezon játékfeldolgozása is elsősorban a konzolos közönségnek készült, de azért nincs minden veszve...

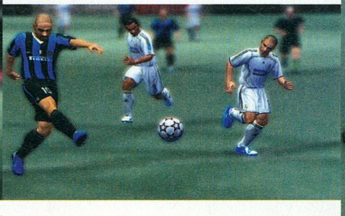
ILYEN GÓLT MÁR LÁTTUNK

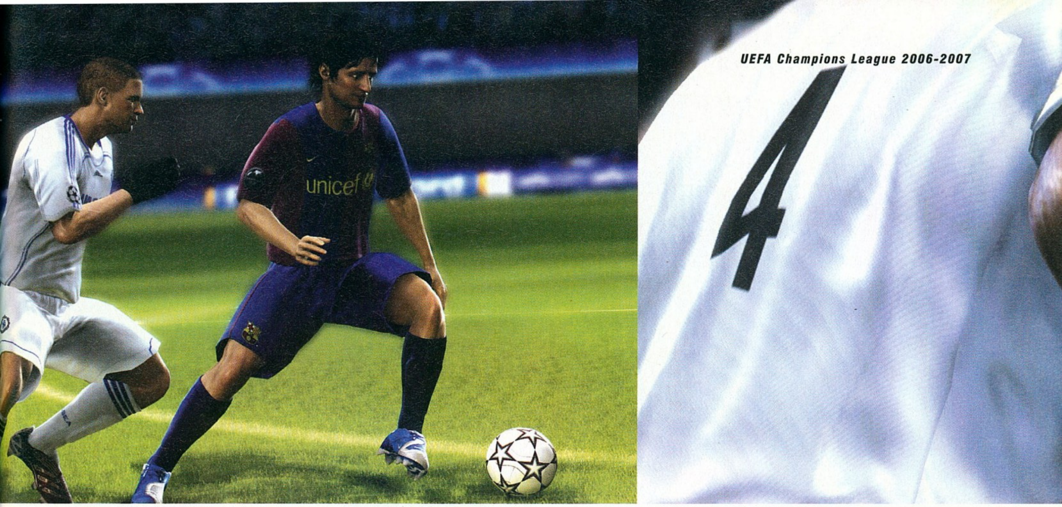
A körítésre ezúttal sem lehet panaszunk: a BL-himnusz már-már borzongató a bevonulásoknál és az egész meccs valóban emlékeztet egy Bajnokok Ligája közvetítésre – csak a legutóbbi FIFA-epizódban bemutatkozott, és megszeretett Faragó-Hajdú B. páros hiányzik, a két jómadár helyett újra angol urak foglalják el a közvetítői állásokat. Ha ezen túlvagyunk, hamar észrevehetjük, hogy csupán egy némileg feltuningolt FIFA 07-et kapunk, Bajnokok Ligája-cicomákkal, ami arra elegendő, hogy félúton a FIFA 08 felé kicsit elszórakozzanak a megszállottabb játékosok, elenyésző a tartalmi újdonság. Ha igyekszem a játékot a kellemesebbik feléről szemlélni, szerencsére akad pozitívum: például a zseniális háttérzenék, vagy effektek! Hihetetlen jól visszaadják azt az atmoszférát, amit egy tömött stadion nyújt, amikor a hajrában egyenlítenek a hazaiak (főleg ha 5.1-es térhatást tudunk varázsolni a szobánkba). Jól szól a játék, az EA megint remek zenéket válogatott össze – bár azért elfért volna még jó pár szám a repertoárba. Számomra sajnos eddig tartott az idei UEFA Champions League pompája, ugyanis a játék további részéről már kevésbé lehet ódákat zengeni...

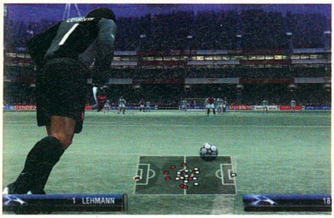
Semmi komoly újítás nincs, csak a meglévő anyagot dolgozták még jobban össze, előtérbe helyezve magát a szimuláció élményét (a taktikai lehetőségek kárára). Apró, de megnyugtató újítások történtek azért, mint a kapus mozgásának javítása: a hálóőr sokkal határozottabban reagál éles szituációban, és végre egy-egy elleni harcokban sem totojázik annyit. A játékosokkal gyorsabban tudunk passzolni cselek után, kevesebbszer veszítjük el a lasztit, ha jó ütemben reagálunk – de ettől függetlenül előfordulnak irreális, bokaficamító mozdulatok. A játékmenet pörgős, ami egyrészt köszönhető a jól megoldott védekezési rendszernek, illetve a pontrúgásoknál, bedobásoknál alkalmazható gyorsbillentyűknek: ekkor mindenféle animációt nélkülözve, azonnal játékba hozhatjuk a lasztit, míg az ellenfél nem állt vissza például egy



Kizárólag a mezek figyelmeztetnek arra, hogy ez most UEFA, nem FIFA...







meghiúsult támadást követően. Szívfájdalom, de el is értem a játék utolsó említésre méltó újításához, ami a kezezés életszerűségének finomítása. Mindez nem túl bíztató a FIFA 08-ra nézve, persze addig sok víz lefolyik még a Dunán...

MICSODA POMPÁS ÜRESSÉG!

Az animációkkal továbbra is hadilábon áll a játék; túl hamar ismétlődnek és lehetnének sokkal látványosabbak is, mert ez így nagyon sekélyes. Olaj a tűzre, hogy a beteljesedést, azaz a BL-döntő záróanimációját, amikor az égbe emelnénk a trófeát, lapos örömujjongással és valami fehéren csillogó fémdarab fogdosásával intézték el. A csapatok keretei frissek (2007. februári adatok) és a felállások is nagyjából korrektek – persze ha valakinek más elképzelései vannak, az editorban kiélheti buheráló vágyait. Egy teljesen új modul is helyet kapott a játékban; a jutalomkártyák rendszere, melyeket bizonyos teljesítmény vagy eredmény

Próbáljuk meg egyből kapura küldeni, hátja az Év Potyagólja lesz...

után szerezhetünk meg és az azokért járó pontokat elkölthetjük különféle extrákra. Remek húzás, viszont a megvalósítás már kevésbé az: az összes választható csapat legyőzéséért jár egy-egy lap, illetve egyértelmű kunsztokért (mesterhármas, kapott gól nélküli mérkőzés stb.), de semmi ráció az egészben, semmi információt nem kapunk arról, hogy mikor és hogyan kaptuk őket. Három kategóriába különítették el a kioldható bónuszokat: labdák (rengeteg van!), stadionok (csupán a Highbury stadiont, és a 2007-es BL-finálé színhelyét, az athéni olimpiai csarnokot kaphatjuk meg), és végül a „pályamódosítók" (a gyepet cserélik le például biliárdasztal-posztóra, vagy homokos fövenyre, elég igénytelenül néz ki és semmilyen befolyással nincs a játékmenetre). Összességében az egész rendszer erősen „nesze semmi, fogd meg jól" jellegű, pedig az ötlet kiváló, sokkal ügyesebben is ki lehetett volna aknázni.

A szokásos többjátékos módok mellett van menedzser módunk, ahol a választott csapatot végig kell vinni a bajnoki idényen, megfűszerezve a Bajnokok Ligája kihívásaival, miközben különböző feladatokat, javaslatokat kapunk a feletteseinktől. Ha sikerül ezeket teljesíteni, bónuszpontokkal gazdagodunk, amiket a már említett módon hasznosíthatunk. Szót érdemel az Ultimate Challenge játékmód, ami remek ötlet: korábbi legendás BL-meccseket játszhatjuk újra: belecsöppenünk például a 2001-es Bayern-Valencia finálé 51. percébe és fordítanunk kell az eredményen – úgy, hogy az minél jobban igazodjon a valósághoz! Remek kihívás, több olyan feladat is van, amit kimondottan nehéz behozni; fájó pont, hogy nem korhű játékoskeretekkel tehetjük mindezt.

Grafikai téren sem fedezhető fel komolyabb fejlesztés, továbbra is a jól bevált „homályeffekt" bűvöletében élvezhetjük a játékot, csupán a játékosok fizimiskája lett némileg, kidolgozottabb. A következő generációs megjelenítés PC-n még várat magára, de talán majd jövőre! Mindentől függetlenül nem lett rossz játék az UEFA Champions League 2006-2007-es epizódja, de mivel igazi újítást nem fedezhetünk fel benne – illetve amit mégis, az eléggé összecsapott munka –, nem hinném, hogy bárkiben is olyan mély nyomot tudna hagyni, mint a FIFA 07 tette. Talán, ha azt a pár jó ötletet komolyabban kidolgozzák és összerakják, más szájízzel zárnám a cikket, de így csupán egy kiszínezett FIFA-ra fogok emlékezni.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Nem nyűgözött le a játék, hiszen valami nagyon hasonlóval már volt dolgom a FIFA 07-ben, és szerintem annyit meg nem ér, hogy erre külön pénzt adjunk ki.

Darths

PRO:
Bajnokok Ligája körítés, remek hangok.
Jópofa Ultimate Challenge

KONTRA:
A jó ötletek béna megvalósítása.
Nincs komolyabb újítás

7.1

ÖSSZEGZÉS:
Szerényen feltunningolt FIFA 07 – ebben a formában inkább hasonlít egy jó minőségű modhoz, mint önálló játékhoz.

GÉPIGÉNY:
P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

UEFA CHAMP LEAGUE 2005	71/
UEFA EURO 2004	75/
FIFA 07	91/

„Változnak az évszakok, rossz idők, szép napok..."

The SIMS 2 Évszakok

fejlesztő > Maxis kiadó > Electronic Arts web > www.thesims2.com írta · Kredenc

Will Wright húsz éve alapította meg a Maxist, és tíz éve adta el százmilliós összegért az Electronis Artsnak. A Sim-játékokkal legendává vált csapat egyik fele azóta beleolvadt az EA Redwood Shores-i óriásstúdiójába (itt készülnek a Sims-játékok), míg a másik fél Will vezetésével Kaliforniában dolgozik a Spore-on.

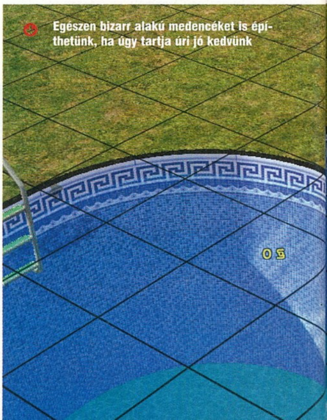
Kettős az örömöm: egyrészt jó játékról kell írnom, másrészt ez a tesztalany aztán tényleg nem igényel sok bevezetőt. Ha szabad plagizálnom, akár itt helyben elintézhetnénk ennyivel: a legjobb Sims 2 kiegészítő, 89%, köszönjük...

VIVALDI UTÁN SZABADON

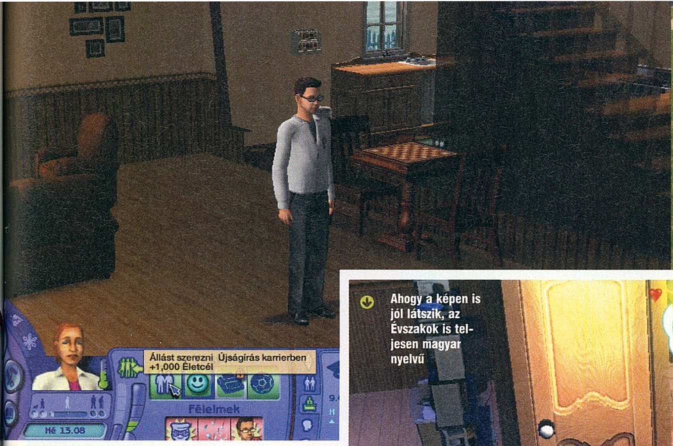
Nem árulok el nagy titkot azzal, hogy az új csomag lényege az évszakok megjelenése – persze Sims-módra. Itt is négy – öt-öt játéknapból álló – szezon van, mint a való életben, ám ezek sorrendjét tetszés szerint beállíthatod az adott szomszédságra. Ha mondjuk északi tájat akarsz berendezni, mind a négy „körcikket" télre, ha Afrikát, mindegyiket nyárra állíthatod, de bármi egyéb kombináció is működik. Maga a kivitelezés (a zuhogó, tócsába gyűlő eső, a fákról lehulló levelek, a mindent ellepő hó, melyben bokáig gázolnak simjeink) zseniális. Azt azért tegyük hozzá, hogy például télen a havazás egyszerű textúraváltás, nem valós idejű esemény, és ez picit illúzióromboló. Ezzel együtt viszont nagyon hangulatos az egész, főleg a kitűnő hanghatásokkal: a fütyülő szél, az eső kopogása, a mennydörgés mind mesterien közvetíti az élményt.

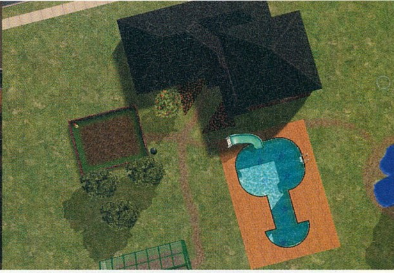
Hébe-hóba angyalkát is rajzolhatunk a hóba.

Természetesen mindez nem puszta díszlet. Félelmetes menynyiségű új animáció, interakció, lehetőség társul hozzá. Télen lehet hóembert építeni, hóangyalt készíteni, hógolyózni, ősszel a lehullott faleveleket összegereblyézni, és az avarkupacban vagy az esővíztócsákban



Egészen bizarr alakú medencéket is építhetünk, ha úgy tartja úri jó kedvünk

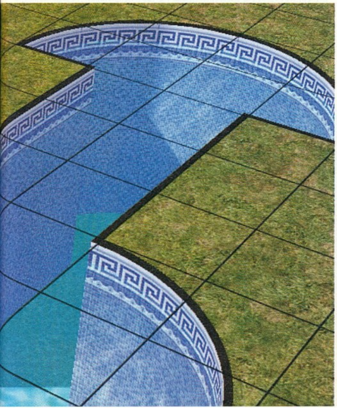




Ahogy a képen is jól látszik, az Évszakok is teljesen magyar nyelvű

ugrálni. Ám a szimuláció keményen fogja a gyeplőt: simjeink portréja mellett megjelent egy kis hőmérő, mely az adott figura belső hőmérsékletét jelzi. Ha sokat vagy a napon, felkúszik, és napszúrást kaphatsz; ha télen kint dekkolsz a mínuszban, lecsökken, és megfázhatsz, sőt megfagyhatsz. Érdemes rá odafigyelni, és gondoskodni a kiegyenlítésről: árnyékba, zárt térbe húzódni, télen forró csokit, nyáron limonádét inni, vagy úszni egy jót a medencében. Megjelent egy új öltözködési opció, a kinti ruházat is, így aztán a többi tényleg rajtad múlik...

„AZ EDDIGI LEGJOBB SIMS-KIEGÉSZÍTŐ, REMEK ÓMEN A 3. RÉSZ ELÉ!"



ÜVEGHÁZI CAPRICCIO

A másik nagy durranás a kertészkedés megjelenése. Az alapelv egyszerű: parcellázni kell, majd trágyázni, végül ültetni, aztán gondozni a növényzetet. Fontos tudni, hogy visszatértek a Vár az üzlet speciális minősítései, a Pedál-medálok, és az egyiket épp ezen a területen nyerheted el, ha eleget melózol a kiskertben. Alapesetben csak paradicsomot palántázhatsz, bronz fokozaton már epret és uborkát is, ezüstön emellé zöldbab és paprika, míg aranyon padlizsán társul. Ezekhez jön még három fa termése: alma, citrom, narancs. Mindegyiknek megvan az ideális ültetési és betakarítási ideje, és az se mindegy, milyen állapotban szeded le a termést. A drágák rendszeres öntözést, gondozást igényelnek, sőt aranyjelvényesen beszélhetsz is hozzájuk, hogy boldogabbak legyenek... A leszüretelt cuccot eladhatod ha van boltod, illetve az új gyümölcsprés segítségével speciális italokat kotyvaszthatsz. Az igazi kertészeknek érdemes üvegházat építeniük (így egész évben termelhetik a növényeket), komposztálót venni, melyben az elszáradt növényekből, régi újságokból (!) lehet olcsó trágyát gyártani, plusz katicabogár-lakot és öntözőrendszert telepíteni.

A mókához új szolgáltató is jár, a helyi Kertész Klub; ha úgy érzed, elég pofás a kiskerted (boldog növények, ápolt környezet), meghívhatod őket, lepontozzák a farmot, és ha elégedettek, felvesznek tagjaik közé, így olcsóbban jutsz felszereléshez, magokhoz, sőt ha elég magas pontot értél el, megkapod ajándékba a kívánságok csodás kútját – de ez legyen meglepetés!

Mári néni léhúrája

Ha bizonyos fajtájú és mennyiségű zöldséget, gyümölcsöt összepempőzöl a Főfacsaró nevű csodagépben, mágikus italokat kapsz. Íme a tuti receptek:

3 alma: az iskolás gyorsabban végez a házi feladattal
2 narancs, 2 uborka: szerelmi bájital
2 padlizsán: véletlenszerű jártasságpont
6 citrom (limonádé): a túlhevült simet lehűti
6 narancs: gyógyítja a meghűlést
4 narancs, 2 citrom: véletlenszerű Pedál Medál pont
2 paprika, 1 zöldbab, 1 alma: energiaital
3 eper: a „haragszomrádot" picit csillapítja
2 citrom, 2 eper: platina hangulat
6 paradicsom: felmelegíti a simet
1 paradicsom, 1 uborka, 1 paprika, 1 zöldbab: gyorsabb jártasságtanulás

Megjegyzés: a horgászattal kifogott bakancsból is lehet turmixot készíteni, az eredmény legyen meglepetés...

Hát te mit csinélsz ebben a tréfás pózban? Twist-tanfolyam? Kilopták a vécét alólad?

ZÖLD HÁZIMANÓ

Immár szinte kötelező, hogy minden új kiegészítőben megjelenjen egy speciális faj. A földön kívüliek, zombik, vámpírok, farkasemberek után most a virág-simek mutatkoznak be, akik leginkább a fantasy driádokra emlékeztetnek: hegyes fülűek, zöldbőrűek, levélruhában járnak. Ez eddig a legkönnyebben játszható extra faj. Ha azt akarod, hogy karaktered virág-simmé váljon, létesíts egy nagy kertet, ültesd tele és hagyd magára! Két-három nap múlva megjelennek a bogarak, elérhetővé válik a permetezés opciója, és ha a simed eleget locsolta a mérget, átváltozik.

A virág-sim szükségletei alaposan lecsökkennek: csak napfényre, vízre és szeretetre van szüksége. Az első egyszerű: kint kell tartózkodni a szabadban, vagy be kell csalogatni a napsugarakat a lakásba (üvegházfalat és -tetőt beépítve). A víz is adja magát: inni kell, fürödni, úszni; a harmadik pedig szintén evidens: bármilyen szociális interakció hatásos. Ezek a lények ugyanis, fogalmazzunk így, önporzók, azaz egyedül is képesek gyermeket világra hozni, a „Virágbaba ültetése" utasításra (bár a hagyományos metódus is működik).

Természetesen a virág-simek nyáron és tavasszal élnek igazán, ősszel és télen a testhőmérsékletük csökken, így nagyon oda kell rájuk figyelni. Ezt könnyű kijátszani, hiszen megváltoztathatod az évszakot, de akár a szomszédságból is száműzheted a két hűvös szezont, az örök napfény birodalmává változtatva a vidéket. Az új lények kihagyják a gyermek- és tinikort (illetve az Egyetem csomag esetében a fiatal felnőtt fázist is), azaz tipegőből egyből felnőtté válnak. Nincs suli, nincs tanulás, evégből aztán természetesen az életük is ennyivel rövidebb. Ellenszer persze mindenre van: a helyi Kertészklub képviselőjétől vásárolhatsz Antiflorin bájitalt, amitől simed visszatér a normál állapotba.

KÁNAÁN?

Ha ennyi jóság nem lenne elég, van még: hat friss karrier is vár ránk! Kalandozó (Indiana Jones-féle figura), zenész, a törvény embere, tanár, éééés: újságíró, valamint videojátékos! Mindhez persze új esélykártyák, karrierjutalmak, uniformisok járnak; egyik jobb, mint a másik. El ne felejtsem: a „hetedik szakma", a kertészkedés mellett immár horgászni is lehet, mellyel szintén lehet pénzt keresni, no meg olcsón kajához jutni.

Előfordult már veled, hogy kivetetted a számlákat a levélszekrényből, és aztán nem találtad, hová pakolta le azokat simed? Hát olyan szitu, amikor több személyre tálaltál, és a végén megmaradt egy tálcányi kaja, amit fájó szívvel ki kellett hajítanod? Immár nem probléma egyik sem! Előbbi esetben elég rákattintani a postaládára, és kiválasztani az „Összes számla kifizetése" opciót – karaktered körbejárja a lakot, és mindent rendez. A másodikban a fölös kaján elérhető a „Tedd el a maradékot" utasítás: simed bepakolja azt a hűtőbe, így a háziasszony az egész családnak megfőzheti előre a kaját. Immár minden öltözködési lehetőséghez más-más hajviseletet választhatunk, így a csaj-sim a fürdőruhában feltűzheti a haját, tréningruhánál összefoghatja, estélyihez egyedi frizurát kreálhat, külső ruházathoz sapkát vehet fel. No és ott vannak még az építési menü csodái is: a félköríves medenceelemek, a medencék tetszés szerinti csempézése, a beltéri alapozás, plusz a másfélszáz új tárgy, a két friss kollekcióval...

A summázatnál könnyű dolgom van: kötelező! Ha valakit rá akarsz szoktatni a Simsre, az alapcsomag mellé ezt vedd meg neki, garantált a siker. Nem túlbonyolított, mégis összetett, ráadásul az évszakokkal kiteljesedik maga a „szimuláció" kifejezés is. Véleményem szerint ez a legjobb és leggazdagabb Sims 2 kiegészítő, ám természetesen nem hallgathatom el, hogy megmaradtak a régi hibák, zenei téren sem történt sok változás, szemmel látható, hogy a programozók már a Sims 3-on dolgoznak, és csak a kreatívok tartják a frontot. Ők viszont újra minden elismerést megérdemelnek!

PC GURU

GRAFIKA	08
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A Maxis kreatívjai ismét megcsillogtatták zsenialitásukat. Kár, hogy a programozók mással vannak elhavazva (elhavazva... érted?), de ezt ezúttal észre sem fogod venni...

Kredenc

PRO: Az újdonságok: Animáció, mechanikai változások, ötletek és ezek kivitelezése

KONTRA: A régi bajok: Memóriaigény, útkeresési gondok, zenei téren nem sok novum

8.9

ÖSSZEGZÉS: Az eddigi legjobb Sims 2 kiegészítő, a négy eddigiben összesen nem volt ennyi jóság. Nem csak rajongóknak!

GÉPIGÉNY: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB T&L videokártya, 1,5 GB HDD

THE SIMS 2	95/
THE SIMS: ABRAKADABRA	80/
THE PARTNERS	67/

Szuburbán legendák

The SIMS
Kertvárosi krónikák

fejlesztő > Maxis kiadó > Electronic Arts web > www.thesimskronikak.hu írta · Kredenc

Kevés, hely, sok mondanivaló – ugorjunk a közepébe! A játék három kulcsszón alapul: közösségi, laptopbarát, sztorimódú. Közösségi, mert ablakban fut, taszkváltáskor a szimuláció vidáman továbbkocog, így közben lehet chatelni, e-mailt írni, fórumokat látogatni. Laptopbarát, mert a grafikai beállítások alapban szelídre vannak hangolva, pár opció hiányzik a menüből, plusz a készítők jó néhány, a gyengébb vasakat megizzasztó cuccot is hajítottak a katalógusból (például nem lehet a medencébe világítótestet szerelni). Az akkumulátor állapotának kijelzőjét is megtaláljuk az opciók között, és minden funkció levezényelhető billentyűzetről is.

A játék motorjához azonban nem nyúltak a készítők. Ez tehát egy Sims 2, félig-meddig felturbózva a kiegészítőkkel, azaz szerepelnek benne az Egyetem hangszerei, vagy az Éjszakákban bemutatkozott kémia – más azonban nem, nincsenek speciális karakterek (földön kívüli, vámpír, zombi), sem állatok, garázs, autókázás, saját bolt. Kevéssé érthető módon egy csomó elemet kioperáltak a srácok: csak vágyak vannak, félelmek nincsenek, nem kell számlákat fizetni...

Egy újabb 70 százalékos érv a laptopvásárlás mellett?

Emiatt kissé felborul a játék egyensúlya, nagyon könnyű elérni a céljaidat, hiszen mind a pénz, mind az aspirációs pontok gond nélkül gyűlnek. A feketeleves még hátravan: nem lehet egyedi cuccokat a játékba importálni, csak azokat, amelyeket a hivatalos honlapról lehet letölteni...

A harmadik elem a sztorimód, amit a konzolos verzióból emeltek át a készítők. A főmenüben négy pontot találunk: Riley története, Vincent története, szabadjáték, „Hogyan játssz?" (ez az oktatópálya, semmi új nincs benne). A szabadjáték ugyanaz, mint eddig, azzal a különbséggel, hogy relatíve pici várost kapunk, saját szomszédságot nem lehet létrehozni. A sztorimód jó, vannak benne menet közben elérhető cuccok, de mindkét történet kicsit a hölgyjátékosok szíve felé irányul, amolyan szappanoperaszerű móka.

Akinek még nincs Sims 2-je, az jobban jár az alapművel. Akinek laptopja van, annak kézenfekvő, de a korrekt tájékoztatás jegyében tegyük hozzá, hogy egy mai noteszgépen az alap Sims 2 megfelelő grafikai beállításokkal, kompromiszszumokkal ugyanúgy elkocog mint ez, hiszen semmiféle extra programozói munka, új motor vagy hasonlók nincsenek a pakkban. Igazából tehát egy réteg van, aki örülhet neki: aki minden Sims-terméket megvásárol, még a konzolos verziók is a polcán vannak, noha csak PC-je van.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	05	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

A Maxis elment a „casual game" (Tetris, Shokoban, effélék) irányába. Egy ennyire kimiskárolt termékért teljes árat kérni viszont finoman szólva merészség. Nem látom világosan a készítők szándékát, és azt sem, kit céloztak meg a cuccal...

Kredenc

PRO: Sztorimód, menet közben elérhető jutalmak, „ha van fél órád, játssz" alapelv.

KONTRA: Értékelhetetlen ár/érték arány, a kidobált dolgok jó részéért kár, nincs egyedi tartalom, nem bővíthető.

7.0

ÖSSZEGZÉS: Sok pénzért minimális újdonság, és még az alapkoncepció pár jósága is hiányzik belőle.

GÉPIGÉNY: P3 1,4 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD

THE SIMS 2	95/
SIMS 2 ÉVSZAKOK	89/
SINGLES	73/

Operation Flashpoint 1.5 írta · Tika

ARMED Assault

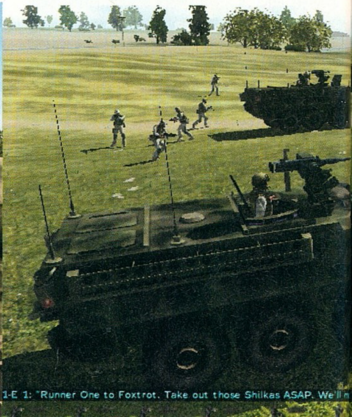
fejlesztő > Bohemia Interactive kiadó > SOS Games web > www.armedassault.com

Csehország büszkesége 1999-ben vert tanyát egy Prágához közeli erdőben, és az Operation Flashpointtal rögtön meg is alkották a modern idők aranytojást tojó tyúkját. A Bohemia a milliós eladású taktikai FPS-ből 2001 után már mint komoly kiképző-szimulátor profitált. Jelenleg három kisebb stúdióval rendelkeznek – kettő Csehországban, egy Ausztráliában –, és ami nagy szó, mindmáig megőrizték a függetlenségüket.

Az Operation Flashpointot, cseh barátaink gorbacsovi időket feldolgozó gyalogsági szimulátorát a mai napig véres kardként hurcolásszák játékfejlesztőtől játékfejlesztőig a földgolyón, hogy lám lehet úgy is realisztikus harcmezőt kreálni, ha annak szinte a végtelenségbe nyúlnak a határai, és hogy értelmes küldetés-szerkesztővel, könnyen modolható környezettel a nagyközönség évekig elrágcsál még az idejétmúlt grafikai cubákokon is. Számtalan érdekes elemzés született már a témában, legutóbb például egy neves online magazin összevetette a taktikai shooterként felkonferált nagyágyúkat célzás, csapattagok viselkedése, újratöltés, ballisztika, és még sorolhatnám, mi alapján, és magasan verte a mezőnyt a Flashpoint. A miértre kézenfekvő a válasz, elég csupán arra gondolni, hogy az amerikai haditengerészet a jövő tisztjeit a Flashpoint alapján készült szimulátoron neveli. A nagyközönség joggal várja tehát a folytatást, csak egy a bibi: szerencsétlen módon a Codemastersszel történt összezördülés után a cím a kiadó birtokában maradt, így a valódi Flashpoint 2 fejlesztése jó ideje a talányos Next Gen Game hivatkozás alatt fut. Amíg kibekkeljük az időt a tényleges második epizódig, addig is egy amolyan „Operation Flashpoint másfél" kikerült a stúdió berkeiből, a nem túl vonzó Armed Assault néven. Ez tulajdonképpen az eddigi tapasztalatok és a VBS kiképzőprogram összegzése: felfogható egyfajta főpróbának az igazi durranás előtt.

Az Armed Assault csehországi debütje már néhány hónappal ezelőtt megtörtént, élelmesebbek ennek megfelelően be is szerezték, majd intenzív cseh nyelvtanfolyam keretében magukévá is tették a korai verziót, amely azóta megért néhány izmos javítópakkot, mire elkészült az angol változat. Nekem az 1.05-ös verzióhoz volt szerencsém, kis túlzással ez már kiforrottnak mondható. Az Flashpointhoz mérten az első

Ha nem is üti meg a BF-eket, az OpFlash-nél azért jóval szebb...



A herelövés halálos, bár nála ez már hullagyalázás lenne

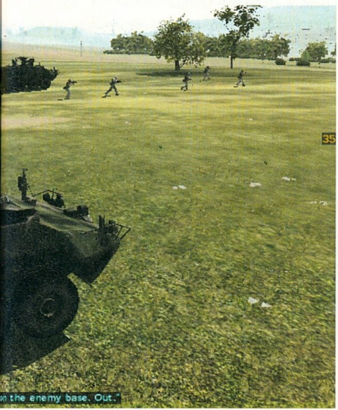
észrevétel, hogy a szingli játékmód szerepe lecsökkent, a küldetéssorozat rövidebb, és a folyamatos mentési lehetőséggel elveszett az a kellemes őrület, amit nyolcadszor bekapott százméteres fejlövés okozott anno...

Randalírozásunk helyszíne ezúttal egy kitalált sziget valahol az Atlanti-óceánon. Déli részén egy királyság birtokolja a zsíros földeket, miközben az északi köztársaság kommunista rezsimje szívesen bekebelezné az egészet. A játékos, mint derék jenki katona a dél-sahrani haderő fejlesztésében nyújtott amerikai segítség után épp a kivonuláson ügyködik, amikor észak elaggott orosz haditechnikára épülő serege masszív támadást indít. A küldetések között az ANN híradóstábja igyekszik informálni a harci helyzetről, megszólítani a csata szereplőit. Bevallom, amikor az irritáló riporternő egy túl közeli tudósításnál odaveszett, úgy éreztem, végre kicsit kevesebbet kell szenvednem a töltések alatt... Minden küldetéshez tartozik két fakultatív mellékszál, ezek bevállalása nem kötelező, de például, ha a speciális osztaggal éjszaka rajtaütsz a közeli táboron, vagy eltaposod az ellenség páncélos erőit, lényegesen megkönnyíted a főszálon futó misszió beteljesítését. Eközben ahogy haladsz előre a történetben, úgy kapsz egyre magasabb rangot, míg végül már egy rajnyi (max tizenkét egység) erőnek adhatsz parancsokat. A Commander felület újításnak számít, de az instant módi helyett nálam még mindig a régi számbillentyűs a nyerő, amelyben komoly utasításkészlettel dolgozhatunk, egyénekre lebontva, akár viselkedésmodul, akár mozgási-támadási parancsok tekintetében. Régi kedves hagyomány, hogy a tankparancsnok, illetve a helikopterpilóta szerepkörében is fűznek szálakat a küldetéssorozathoz, ez most a Humvee-kra épülő konvojfeladatokkal bővült, miközben a gyalogsági teendőket mesterlövész-, szabotázs-, illetve éjszakai kommandós missziók kísérik.

„ARE YOU READY FOR WAR!"

Adott az amerikai haditechnika (repülők, helikopterek, páncélosok, páncélozott szállítójárművek), mellette a tökéletesen lemodellezett sziget a maga városaival, településeivel a villanypóznáktól a legutolsó közlekedési tábláig parádésan berendezve; nincsenek határok, bebarangolhatsz mindent, a sziget egyik csücskétől a másikig bejárhatod az egészet, felhasználhatod az utadba eső összes (akár civil) járművet. Eközben azonban mindig csak egyetlen baka vagy a háború tengerében. Játszhatod szimpla first person shooterként, futsz és lősz, de ez általában híres emberek pársoros idézeteivel, és a hulládtól búcsúzó kamera képeivel végződik, tehát nem javasolt. Gondolkozz inkább rajokban, kússz és mássz, használd a fedezékeket, és néha lapulj, míg a többiek harcolnak (az ArmA-ban egyébként a csapattagok bőrébe is belebújhatsz). Mint egyed, csak a fegyveredre támaszkodhatsz, és a legfontosabb, hogy a célkereszt itt nem valami stabil dolog: először is a közvetlen környékén található az úgynevezett floating zone, ahol a karakter nem fordul együtt a fegyver csövével, hanem a pontos célzást imitálva a testhelyzet változatlan marad, csak a fegyver követi a kurzort. Fontos, hogy futás közben – amely az erőnlétet meglehetősen fogyasztja – lehetetlen pontos lövéseket leadni (a célkereszt oda-vissza sasszézik a lépések ütemére), sőt sprint után ahhoz is idő kell, hogy a szervezetünk (és a szálkereszt) lenyugodjon. Az irányzék-nézetek már 3D-sek, találkozunk red dot reflexirányzékkal, fegyvertávcsövekkel, és el kell ismerni, mindegyik abszolút autentikus, miközben még a légzés szabályozására is jutott külön funkció, sőt az egyes eszközök visszarúgása is szépen le lett modellezve. A stabil célratartás pozíciófüggő (fekvő-térdelő-álló), a támasztékkal rendelkező fegyvereknél (mesterlövészpuskák, géppuskák) különösen. A felszerelés kezelése mintaszerű, egy dekával több fegyvert sem cipelhetsz, mint amennyi a katonai berkekben ésszerű lenne (oldalfegyver, kézifegyver, esetleg páncéltörő vagy légelhárító rakéta, néhány gránát, plusz az éjjellátó vagy a távcső), továbbá a

„KŐKEMÉNY szimuláció; quake-stílussal itt semmire nem megyünk!"



Virtual Battlespace

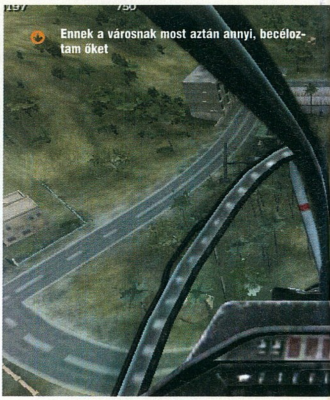
2001-ben kifejezetten az Operation Flashpointra épülő, katonai használatra szánt kiképzőprogram fejlesztésébe kezdett a Bohemia. A történet nélküli verzió erősen feltupírozott grafikával, modulrendszerben került a piacra. Jelenleg az Egyesült Államok Tengerészgyalogsága, a Parti Őrség, és az Ausztrál Védelmi Erők használja gyalogsági kiképzésre, konvojvédelmi feladatok szimulálására, UAV tréningre, aknavetősök képzésére, és még számos szerepkörben. A VBS-ek (készülőfélben a második rész!) a civil verzióval szemben rendelkeznek olyan előnyökkel, mint az akció utáni kiértékelő modul, az Observer mód, illetve a real-time küldetésszerkesztő, ahol bevetés közben is lehetséges változtatni az ellenséges erők számán/pozícióján.

hullák kezéből egyetlen gombnyomással kicsavarható a fegyver, ami nagy fejlődés a Flashpoint menübarangolásához képest.

REAL VIRTUALITY

Ahhoz képest, hogy a Next Gen Game (Flashpoint 2) 100km * 100km-es területet ígér, a négyszáz négyzetkilométer is komoly szakítópróbát jelent a csúcshardvereknek. Értem és átérzem a fejlesztők problémáját, hogy az 1200 méteres átlagos látótávolság (10 km-ig felhúzható!) a real-time árnyékolással megfejelve, továbbá a látóterünkben mozgó nem ritkán 50-60 egység AI-ja megfogja a rendszert, de nem hittem, hogy az ajánlott konfig feletti gépen már az alacsony felbontás és normál részletesség is ilyen kiábrándító lesz. A grafika önszabályozó, tehát átlagos fps értéket igyekszik tartani, ami alacsonyabb részletességű textúrákkal, szemmel is követhető LOD-korrekciókkal manipulálva lassan felépülő tájban, vagy kritikán aluli képekben nyilvánul meg. Az ArmA egyébként a Flashpoint továbbfejlesztett motorját használja, és a VBS-ből származó összes újítást megörökölte. A növényzet dús, tavaszi mezők pipitérjei és a lankák legelői várják, hogy a zöldövezetben fűbe harapjunk, sőt a sziget saját állatvilággal rendelkezik (madarak, lepkék, legyek, állítólag nyulak is, de azt még nem láttam). A fák önálló objektumok, ennek megfelelően a páncélosok favágósdit rendezhetnek a vén bükkök között. A környezet rombolhatósága tágabb határok közé – falak, kerítések, fedezékek – lett kiterjesztve, és további fejlett fizikai megnyilvánulásokat is találunk: a lánctalpasok és harcjárművek például már nem pillekönnyű szánkózással honorálják az ütközéseket, illetve a helikopterek szimulációja szerintem kifejezetten jobb és nehezebb lett. A ballisztika a széljárással is számol, és a puhább objektumokon való áthaladással, avagy épp a szilárdakon történő elpattanással. Ez szép és jó, sőt a tájon átgyalogolva a töltés a háttérben folyik, tehát megszakítás nélküli túrákat tehetünk a sziget egyik végéből a másikba, ám a belső terek még mindig csak átjáróként működnek. A pozitívumok közé sorolhatjuk a realisztikus csillagállásokat az éjszakai égbolton, de akár a HDR effektet is, amely a fény-árnyék átmenet hadászati megközelítését igyekszik belénk sulykolni, nevezetesen hogy nappal szemben nem érdemes helyezkedni, vagy hogy egy sötét épületből kilépve idő kell, míg a szemünk hozzászokik a világosabb környezethez. A hangok terén is új rendszer van, amely a terjedési sebesség (a távoli robbanást előbb látod, mint hallod), és a környezet árnyékolási tényezőit figyelembe véve zörgeti a hangfalakat; némi dinamizmust elvártunk volna még, de a többi stimmel.

> “Mint a klasszikus csokireklám: RONDA ÉS FINOM!”


Ennek a városnak most aztán annyi, becéloztam őket

USMC

Adjunk hálát az Amerikai Egyesült Államok Tengerészgyalogságának, ugyanis a harceszközök nagy része az ő moduljukból érkezett – kitűnő példa erre az AV-8B Harrier helyből felszálló harcigép. Az amerikai fegyverarzenál túl sok új dolgot nem hozott, ahogy az északi erők is megrekedtek a T-72-es tankok és a BMP-k szintjén, de ez így van jól, születnek majd bőven addonok. Szintén a VBS-behatás eredménye a tüzérség bevonása, a járműveknél a többszintű lőállások megjelenése. Ehhez jön, hogy a hadseregnek kifejlesztett magasabb szintű AI-t kapjuk, de azért még várjunk a pezsgőbontással. A rajokban megjelenő ellenséges egységek reakciói nem kiszámíthatók – ez idáig oké, egy részük fedezettüzet nyújt, a többiek előrenyomulnak, és az alap katonai szabályok mentén építgetik a stratégiát. Szintén örvendetes, hogy az újratárazással járó macera fedezékkereséssel párosul az ellenség részéről, de a Flashpoint mumusa itt is jelen van: egyszerűen nem találsz olyan gépi sofőrt, aki képes egy másik járművet tisztességesen kikerülni, és az Y-fordulóba bele-

gabalyodott (néha tök feleslegesen forgolódó) rutinok láttán sokszor legszívesebben a falat kaparnád.

A KÖZÖSSÉG EREJE

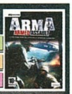
A játékban található beépített küldetésszerkesztő mellett, az ArmA meglehetősen nyitott architektúrája megint szabad terepet enged a modderenek. A már meglévő addonok állítólag konvertálhatók, sőt a Visitor terepszerkesztőből, illetve az Oxygen modellkreátorból új verziók is napvilágot látnak hamarosan. A cseh fejlesztők arra is utalást tettek, hogy az AI lelkivilágában is komoly turkálást végezhet az egyszerű felhasználó. Mindenesetre a rajongói közösség előtt nyitott az út, hogy új fegyverekkel, járművekkel, és remélhetőleg küldetésekkel (ezekből meglehetősen kevés készült a Flashpointhoz) gazdagítsák Sahrani világát. A másik út az online népszerűség előtt a multiplayer támogatás, amely nem kevés patch telepítését, és komoly türelmet követelt anno. A menet közbeni csatlakozás végre megvalósult, apró lépés az embernek, de nagy lépés a türelmetlen játékosnak... A 100 fő feletti létszám, plusz a mellé telepíthető AI egységek, a hangkommunikáció, a kooperatívtól a deatmatch-ig sorakozó játékmódok, a Capture The Island móka jelentősen növel a produkció értékét.

UTÓIRAT

Az Operation Flashpoint, nem olyan, mint a parfé, inkább, mint a hagyma. Kizöldül, ha sokáig áll a napon!? Nem... Réteges! Tetszik érteni!? Gyalogsági szimulátorként bizonyítottan egyedülálló, a járműhasználat, a tágas nyílt terek és a taktikai lehetőségek izgalmas kombinációja. Az Armed Assault elődjéhez hasonló módon a türelmes ember játéka, nem korunk rohanó tömegéé, szóval itt néhány komolyabb javítópakkot, jobban megírt küldetéseket kivárva lehet csak azt mondani, hogy jó mulatság, férfimunka volt... ■

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08



Tika

Vélhetően az egyik legnagyobb összefüggő harcteret sikerült megalkotni itt, és a 30-féle jármű, a realisztikus fegyverek még mindig szépen muzsikálnak, a modderek újfent örülhetnek, csak az a fránya VR engine lenne egy kicsit lágyabb szívű...

PRO: hatalmas terep berendezve, gyalogsági szimulátorként tökéletes, könnyen kezelhető küldetésszerkesztő

KONTRA: átlagos gépeken ronda, hosszabb, és jobban kidolgozott küldetés-sorozat kellett volna, az AI bugos

7.9

ÖSSZEGZÉS: Venni vagy nem venni? Ha a Flashpoint a szíved csücske volt, egyértelmű a válasz...

GÉPIGÉNY: P4 2GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 4 GB HDD

RAINBOW SIX: VEGAS	94/
JOINT OPERATIONS	82/
AMERICAS ARMY	80/

Szélesebb látókört!!

Nagyobb betekintési szög és ragyogóbb színek az ASUS szélesvásznú LCD monitorjain

Hagyjuk a kőkorszakot, és lépjünk be a 21. századba a legújabb megjelenítési technológiákkal. „Széles" a jelszó, amikor kényelemről és a képminőségről beszélünk. Akik makacsul ragaszkodnak a hagyományos képarányokhoz, feltétlenül olvassák el a következőket, hogy megtudják, miből maradnak ki, és mi az, amit az ASUS legújabb széles kijelzői nyújtanak.

MW221U és MW201U – 2 ms-os válaszidő és HDCP technológia

A 22"-os MW221U 1680x1050-es felbontással rendelkezik akkora méretben, ami két A4-es lap egymás mellé helyezésével érhető el. Ideális több alkalmazás egyidejű futtatásához, különböző ablakokban. A Trace Free technológia 2 ms-ra csökkenti a válaszidőt, ez a leggyorsabb a 22"-os szélesvásznú monitorok között. Ezáltal megszűnik a szellemképesedés és a késés a mozgóképeknél és a játékoknál. A HDCP és a DVI bemenet támogatásával az MW sorozat biztosítja a videójel integritását és a kifogástalan képminőségét. S ne felejtsük el a sztereó hangszórókat és fülhallgató kimenetet sem. A 20"-os MW201U szintén elérhető a sorozatból.

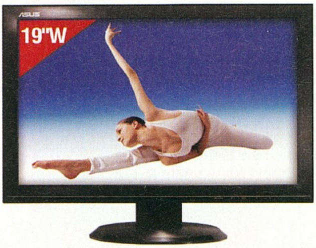
A Trace Free technológia 2 ms-ra csökkenti a válaszidőt, ez a leggyorsabb a 22"-os szélesvásznú monitorok között. Ezáltal megszűnik a szellemképesedés és a késés a mozgóképeknél és a játékoknál.

Mi az a HDCP (High-Bandwidth DigitalContent Protection)?

A HDCP (High-Bandwidth Digital Content Protection) a digitális tartalmak védelmi eljárása, amelyek a DVI interfészen keresztül jutnak el a kijelzőkhöz. A HDCP kódolja a digitális jelet a forrás (pl. a számítógép, DVD-lejátszó, stb.) és a digitális kijelző (monitor, televízió, projektor) között, és biztosítja a jel integritását és a tökéletes képminőséget.

VW192 – 19"-os széles formátumú kijelző munkához és szórakozáshoz

A VW192 sorozatú 19"-os, 16:10 képarányú LCD kijelzők 5 ms-os válaszidőt, 330-nit fényerőt és 800:1-hez maximális kontrasztarányt kínálnak. A beépített sztereó hangszórók, amelyeket a VW192T és VW192S modellekben találunk, remekül kiegészítik a látványt csúcsminőségű hangzással. A stílusos keret és a kényelmes falra szerelhetőség érdekében lecsatolható talp a VW192S monitorokat kiváló otthoni és irodai használatra teszi alkalmassá.



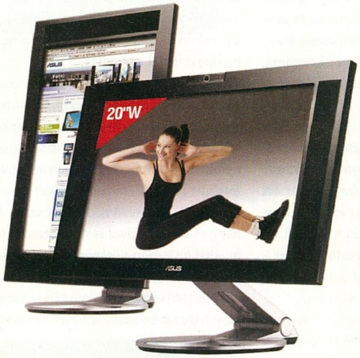
A beépített sztereó hangszórók remekül kiegészítik a látványt csúcsminőségű hangzással.

PW191 és PW201 – A legelőremutatóbb széles formátumú kijelzők a legismertebb szaklapok ajánlásával

A PW191 a kényelmes használhatóság jegyében született. Az elforgatható alumínium talpazat könnyű irány és magasságállítást nyújt a különböző ülőpozíciókhoz. Ráadásul, lehetővé teszi a kijelző elforgatását vízszintes (filmek, táblázatok) vagy függőleges (képek, web oldalak böngészése) helyzetbe.

A PW201 egy multifunkcionális LCD monitor széles látószöggel, beépített 1,3 megapixeles kamerával, számos hang és számtalan kép bemenettel, kép a képben funkcióval. Ez nem csak egy kijelző, de önálló videó-konferencia csomag is egyben.

Az elforgatható alumínium talpazat könnyű irány és magasságállítást nyújt a különböző ülőpozíciókhoz.



A beépített 1,3 megapixeles webkamera ideális munkához és játékokhoz.

Splendid Intelligens Képjavító Technológia

Az ASUS által kifejlesztett Splendid automatikusan kiválasztja a legjobb képminőséget eredményező beállításokat, öt különböző módot (Standard, Game, Theater, Scenery és Night), valamint hármas skin tone opciót kínál a különböző képi tartalmakhoz. A számítógépről játszott és az LCD kijelzőn megjelenített videó tartalmak mostantól a legjobb tévék képével vetekszenek, különösen a nagyméretű szélesvásznú kijelzőnek köszönhetően.

Miért széles?

1. A legmegfelelőbb az emberi szem számára

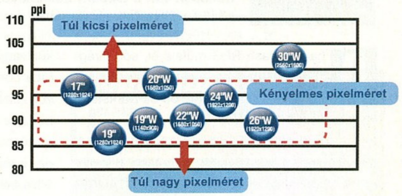
Az ember látószöge szélesebb vízszintesen, mint függőlegesen, ezért az emberi szem számára előnyösebb és kényelmesebb a széles kijelzők formátuma. A széles, 20"-os kijelző körülbelül olyan magas, mint a 17"-os méretű hagyományos monitor, de szélessége 28%-kal nagyobb. A széles 22"-os méretű pedig 27%-kal szélesebb a hagyományos 19"-os kijelzőjénél. Így ez a formátum nagyobb felbontást tesz lehetővé ugyanakkora távolságról nézve, mint a hagyományos kialakítású monitorok.

Méret	Aktív terület	Távolság
17"	338 x 270mm	50.4cm
19"	376 x 301mm	56.2cm
20"	408 x 306mm	57.1cm
19W	410 x 256mm	47.8cm
20W	434 x 271mm	50.9cm
22W	474 x 296mm	55.2cm
24W	518 x 324mm	59.7cm
26W	550 x 344mm	63.0cm

Ez a formátum nagyobb felbontást tesz lehetővé ugyanakkora távolságról nézve, mint a hagyományos kialakítású monitorok.

2. Mozi minőség

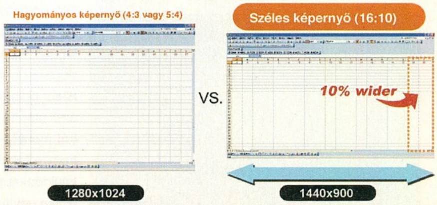
A széles LCD képernyők eredetileg a DVD-k 16:9 arányához készültek, és tökéletes képminőséget nyújtanak nagyobb méretek esetén is. Ezek a képi tartalmak tökéletesen illeszkednek a képernyő méretéhez, mindenféle fekete csíkok és torzítás nélkül.



A képi tartalmak tökéletesen illeszkednek a képernyő méretéhez, mindenféle fekete csíkok és torzítás nélkül.

3. A nagyobb felület növeli a hatékonyságot

A széles képernyő kiválóan használható nagyobb táblázatok, több Windows ablak egyidejű megjelenítésére, vagy mondjuk két Word fájl egymás melletti összehasonlítására.



A széles kijelzőn több a hely.

Diablo, 3162454619783467823. fejezet

irta · Nightbagoly

Silverfall

fejlesztő > KievGames kiadó > Atari web > www.silverfall-game.com

A KievGames meglepő módon Kijev városában dolgozik (egyébként a feltörekvő francia kiadó, a MonteCristo tulajdonában van a csapat). Bemutatkozó játékuk a Fire Department 3 volt, ahhoz képest elég nagy ugrás volt a stílusok között a Silverfall. Mostanában épp egy új projekthez vesznek fel embereket ipari mennyiségben...

A hack'n'slash RPG műfaja él, sőt: virágzik. A Diablo után sokáig csend volt a fronton – talán csak a '99-es Darkstone szólt akkortájt hallhatót – aztán, ahogy megjelent a Blizzard klasszikusának folytatása, elkezdtek özönleni a trónkövetők. Legújabb díszpintyünk Ukrajnából származik (ahogy a STALKER - ez egy ilyen hónap), és az előzetes infók alapján akár zseniális is lehetett volna...

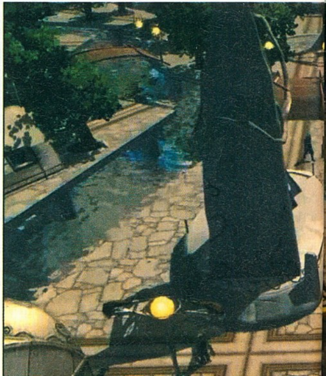
EZÜST ŐSZ

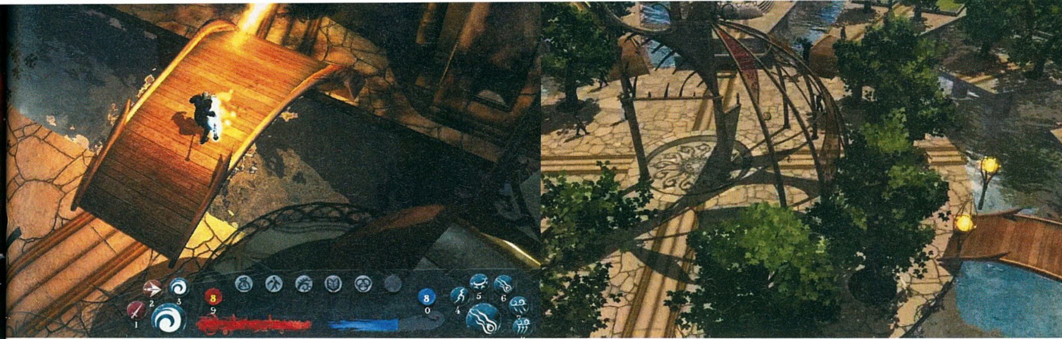
A világ békés, mindenki örül, egy szó mint száz: itt valaminek történnie kell! Történik is, nem kapálni fogunk játékórák százain keresztül: a gonosz lesújt a világ fővárosára, Silverfallra, a helyi ősmágus pedig úgy dönt, utánajár, ki és miért is döntött úgy, hogy flekkensütést rendez a békés polgárok főszereplésével. Természetesen Jó és Gonosz összecsap, majd döntetlen félidő után vége is szakad a tutorialnak, és rádöbbenhetünk: otthonunkat elhagyni kényszerült menekült vagyunk, névtelen senki, akit természetesen fűt a bosszú, és a vágy hogy jól fenéken billentsük azokat, akik leültek szalonnázni a kertünkbe... Ha azt mondom, nincs új a nap alatt, akkora közhellyel élek, hogy a plafon is beleremeg, de ennél jobban nem lehetne jellemezni a Silverfall történetét. Gonosz, jó, világmegmentés, minden, ami egy fantasy szerepjátékba (egyes, minden kreativitást nélkülöző designerek szerint) szükséges. Miután olyan programról beszélünk, amely leginkább akcióval operál, ezt akár el is nézhetnénk, de érdemes megjegyezni, hogy ahol a sztori oltári nagy sablonokból áll, ott általában magával a játékkal is gondok vannak – de ne siessünk annyira előre.

RAJZOLT VÉR

A Silverfall még a megjelenése előtt két dologgal hívta fel magára a figyelmet: az egyik az volt, hogy igen kellemes reklámot kapott, a másik pedig az, hogy nem a mostani trendeknek megfelelő grafikával villogott, hanem a rajzfilmszerű, Cel Shading technológiával megoldott látványvilággal. Ez a stílus ritka vendég PC-n, így előre dörzsöltük a tenyerünket – hogy aztán a megjelenés után jól arcra essünk. Nem, nem azt akarom mondani, hogy az eljárást kivették a játékból menet közben, pusztán azt, hogy bár tény, hogy alkalmazták, de annyira minimálisan, hogy tulajdonképpen teljesen felesleges volt. Gyakorlatilag egy fikarcnyi rajzfilmszerű elemet sem vettek be: alacsony poligonszámú, szögletes szörnyek, karakterek aprítják egymást meglehetősen ronda animációs fázisok között, miközben az embernek csak akkor tűnik fel a rajzolt hatás, ha direkt figyel rá.

Azt azért nem mondom, hogy a Silverfall ronda volna, de bebizonyosodott újra, hogy megfelelő stílus nélkül alkalmazhatnak bármilyen effektet, nem jutnak semmire. Pedig ilyenekből nincs hiány: az ellenfelek rongybabaként repkednek szanaszét ütéseinktől, miközben a legmodernebb videó kártyákat is megizzasztó látványelemekkel telik meg a képernyő széltében-hosszában. Éppen csak a stílus az, ami hiányzik, de az nagyon. Ha van valami, amit nem lehet kritizálni, az minden bizonnyal a zene: bár itt is érvénye-

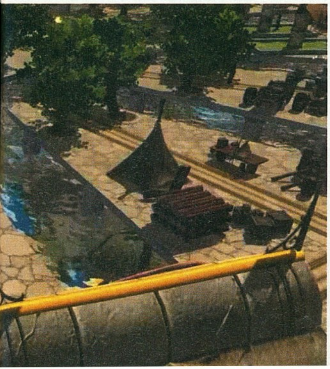




AGEIA PHYSX

Aki teljes pompájában szeretné élvezni a Silverfallt, először rohanjon el a legközelebbi hardverboltba, és vásároljon be egyet az AGEIA fizikai gyorsítójából, a PhysX-ből. A szellemesen PPU (Physics Processing Unit) névre keresztelt egység feladata egyszerű: le kell vennie a PC processzoráról a terhelést. Ehhez 128 megabájt GDDR3 memóriát használ, PCI csatlakozón keresztül csatlakozik a masinánkhoz, és jelenleg körülbelül 150 és 250 dollár körüli áron lehet hozzájutni – mármint külföldön, nálunk ugyanis nem nagyon forgalmazzák. Az ötlet maga nem nevezhető éppenséggel butának, de tegyük hozzá, hogy egyelőre az egész PhysX balhé egy jobbfajta mókusvakításnak tűnik: a legtöbb játék, ami támogatja, nem sokkal mutat többet a kártyával, mint anélkül.

sülnek a fantasy sablonok (női kórusok dögivel), azért sikerült dúdolható dallamokat alkotni, amik képesek elvarázsolni a játékost. Természetesen a grafikának ára van, kis túlzással megfizethetetlen: ha valaki látott olyan konfigurációt, amivel a játék súlyos lassulások nélkül hajlandó elfutni, kap egy virtuális hátbaveregetést. Mindegy, hogy minimális beállításokkal, vagy maximumra tolt opciókkal esünk neki: az említett jelenségek állandó vendégeink lesznek. Láttunk már ennél bőven minőségibb fizikát, mégsem sikoltott több tízezer forintos kiegészítő fizikai kártyáért...



Irányítás terén nem fogunk újdonságokba botlani: a jobbklikk-balklikk kombinációt nyomkodjuk kőkeményen, ahogyan a Diablóban. Míg az egyik a fegyverünkkel ad le támadást, a másik az előre bekonfigurált képességünket aktiválja. Ha a kamera közel kerül a harctérhez, nem látunk túl sokat (a motor nagyon hamar ködösít) másrészt szemügyre vehetjük az igencsak gyenge karaktermodelleket – de itt legalább kidomborodik a rajzfilmszerű grafika...

CLICK'N'KILL

A játékmenet ismerős lehet bárkinek, aki életében legalább egyszer találkozott Diablo-klónnal: gatyában-kapával indulunk neki a világnak, aztán elkezdünk erősödni, miközben küldetéseket oldunk meg, és rengeteg ellenfelet mészárolunk halomra. Ha legyőzünk egy szörnyet, tapasztalati pontokat kapunk, ha ezekből összegyűlik egy kazalnyi, szintet lépünk. Amint ez megtörténik, két fontos dolgot tehetünk: az első az, hogy elosztjuk a fő tulajdonságainkra kuporgatott pontjainkat. Négy ilyen van: erő, egészség, varázslat és ügyesség. Komoly döntéskényszer nincs, hiszen minden szintlépésnél ugyanannyi pontot is kapunk. A második lehetőség a különböző skillekben rejlik: mindig, amikor karakterünk hatalmasabbá válik, lehetőségünk lesz passzív, illetve aktív képességeket választanunk. Három fő osztály van: harc, mágia, és minden egyéb – ezek közül válogathatunk.

A Silverfallban nincsenek kasztok: mindenki a nulláról indul, aztán ahogy halad előre, saját maga határozhatja meg fejlődésének rögös útját. Ha valaki mágus szeretne lenni, elég tápolnia a manáját, és a képességek közül kiválogatnia a varázslatokhoz hasznosakat, ha pedig harcos, nos, akkor „erő-izom, Unreal-ozom” a recept.

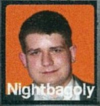
A rendszer pokolian egyszerű, ehhez kapcsolódik nyílt világ, és milliónyi küldetés, legyen szó akár fő, illetve mellékszálakról. Nem kell aggódni, hogy esetleg eltévednénk, a kis térképen böhöm nagy nyilak mutatják, hogy éppen merre kell haladnunk. A missziók nem dobják fel a hangulatot különösebben: bár a párbeszédekben magunk határozhatjuk meg, mit felelünk, a döntési lehetőség legtöbbször kimerül az „elfogadom” illetve a „hagyj békén” opciókban. Ezek után jön a nagybetűs Kaland, amiben követnünk kell a fehér nyulat... elnézést, szóval nyilat, menet közben ezernyi ellenfelet lemészárolva, majd megérkezvén a helyszínre... nos, ott ismételten csak mészárolnunk kell, csak általában nagyobbat, esetleg más színűt.

Összességében csalódás a Silverfall. A rajzfilmszerű shader mellé nem társul igazi stílus, a gépigény maga a pokol, a játékmenet pedig borzalmasan monoton, ráadásul a készítők egy pici egyéni ízt sem csempésztek bele. Aki szeret eszetlen módon mészárolni, annak azt mondom, nem annyira rossz azért, hogy ne érje meg tenni vele egy próbát, de aki nem rajong a stílusért, esetleg már rongyosra játszotta a klasszikusokat, az keressen magának más szórakozást: ez ugyanaz, amit már sokszor láttunk, csak éppen rongybaba-fizikával.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Bevallom, nagyon vártam ezt a játékot, ám stílus helyett csak stílusmajmolást láttam, amely számomra nem elég az üdvösséghez. Ez ma már az alapszint, amit elvárhatunk egy ilyen játéktól: de mégis, ki elégszik meg a minimummal?



Nightbagoly

PRO: A rongybaba-effektusok ütnek, a zene remek.

KONTRA: Súlyos gépigény, borzalmasan monoton játékmenet.

6.0

ÖSSZEGZÉS: Helyenként igen hangulatos, amúgy rémesen monoton akció-szerepjáték, hatalmas gépigénnyel és egyedi ötletek nélkül.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

TITAN QUEST	87/
DUNGEON SIEGE 2	86/
SACRED	84/

fejlesztő > Metropolis kiadó > Eidos web > www.infernalthegame.com írta · Jatfield

A Metropolis Software 1992 óta készít játékokat, mottójuk szerint a játékosok szándékainak pontos ismeretében és a kívánságok teljesítése képességének birtokában. A varsói stúdió függetlensége ellenére büszkén hirdeti kapcsolatát az olyan kiadókkal, mint az Interplay, a Ubisoft, a JoWood és a Monolith, ám sajnos játékok tekintetében már nem sok okuk van a büszkeségre, a Gorky 17-en kívül nem alkottak olyat, amire szívesen emlékeznek a játékosok.

A méltatlanul elfeledett Gorky 17, és a méltányosságból most nem említett további játékok után a lengyel srácok úgy döntöttek, nekidurálják magukat, és növekedésnek indulnak, aminek egyik jelét és bizonyítékát az Infernal hivatott szolgáltatni. A kisebb stúdióknál megszokott, hullámvasutazást idéző fejlesztéstől a Metropolis sem menekülhetett, és bár erről a minimális médiafigyelemből kifolyólag a főszereplő külsejének változásán és az időközben elvetett Diabolique címen kívül semmi sem tanúskodott, meglehetős gyanakvással kóstoltam bele a tesztpéldányba. Miféle hátborzongató titkokat rejteget a különösebb meggyőződés nélkül lelkeket szívogató főszereplő múltja? Milyen, soha nem látott képességekkel ruházta fel maga az ördög, és mit kért ezekért cserébe? Kérdések, melyekre, ha megfelelő választ ad a játék, helyreállhat a fejlesztőcsapat megtépázott hírneve…

KERESZTÉNY SCI-FI

Az Infernal abból az országból származik, melynek lakói talán csak a bevándorlók miatt nem vallják magukat 100%-ban katolikusnak, így talán nem véletlen hogy a némi futurizmussal fűszerezett alapszituáció szerint a játékban egymásnak feszülő felek egyenesen a keresztény vallás legprominensebbjeitől kapják az ukázt. Pontosabban kapnák, ha nem fordult volna a bolygó egyenesen a vén kaporszakállú háta mögé, ami alkalmat kínál arra, hogy legfőbb tábornoka megpróbálja egyetlen húzással eldönteni a felek közti küzdelmet. Ebbe a szituációba csöppen Ryan Lennox, a fény harcosait tömörítő Etherlight ügynökség ex-bajnoka azzal a feladattal, hogy kiegyenlítse a mérleg nyelvét. Barátunkat tisztázatlan körülmények között nemcsak hogy elbocsátották korábbi állásából, de egyenesen üldözötté is vált – tehát elfogadja az Abyss-ügynöki pozíciót és az azzal járó extrákat. Nemtetszését csupán cinikus és gyakran erőltetetten vagány megjegyzései jelzik, de különösebb problémát nem okoz neki, hogy a célpontot ezentúl volt bajtársai jelentik. Elvégre a munka az munka, és valakinek el kell végezni.

EGYSZER FENT, MÁSSZOR LENT

A pokol által adományozott képességek megszerzése előtt még a nagy múltú hősnek is bizonyítania kell rátermettségét, így az első pályákon jórészt a műfajban megszokott arzenálra és Lennox ügyességére hagyatkozunk. A sci-fi vonal ahhoz elég, hogy kezünkbe kerüljön egy-két izgalmasabb fegyver, ahhoz viszont már nem, hogy repkedő autók és robotok zavarják a képet, melyet így ismerős környezet és ellenfelek alkotnak, akik alig várják, hogy golyó repüljön a fejükbe. Került ugyan egy meglepően kidolgozott fedezék-rendszer a játékba, de sajnos ez hasztalan az ütközetek túlnyomó részében. Lehet ugyan doboz mögött gubbasztva várni a legalkalmasabb pillanatot a támadásra, de élvezetesebb és célravezetőbb nyílt sisakos küzdelemben osztogatni a fejlövéseket, és csak egy-egy rövid erőgyűjtésre visszavonulni. Hasonlókép-

Jack Bauer után szabadon: "Where is the bomb? Where is the bomb?! DAMMIT!"

Te vadállat, képes lennél lelőni egy békésen kérődző kecskét?!

pen járunk a főszereplő akrobatikus mutatványaival is. Hiába mászik pókügyességgel a drótkerítésre, hogy aztán hátraszaltóval hagyja el azt, és csimpaszkodik csövekre Ryan, ha mindezt csak egy-két alkalommal kamatoztathatja az egész játék során.

Ennyire nem súlyos, de kísértetiesen hasonló a helyzet az ördögtől kapott képességekkel is. A játék végére hősünk vegasi fellépéseket tarthatna a legnagyobb mágusokat megszégyenítve, de gyakorlati hasznát ritkán vesszük a mutatványoknak. Varázslátásunkkal észrevehetjük a másik létsíkon eldugott mana- és életerő-bónuszokat, de akár el is feledkezhetnénk ezekről, ha nem varázstintával írták volna fel a továbbjutáshoz szükséges kódokat néhány esetben (közvetlenül az ajtó mellé persze). Varázskarunkkal megsokszorozhatjuk fegyvereink hatékonyságát, de ha nem ez lenne az egyetlen módja egyes ellenfelek elintézésének és egy-két, a haladást gátló akadály lerombolásának, meg sem fordulna a fejünkben, hogy ezzel pocsékoljuk az időt. A láthatatlan vetődés, teleportálás és telekinézis esetében sem más a helyzet, de mindezek együtt legalább arra alkalmasak, hogy időnként lecsökkentsék a manánkat...

Képességeink energiaellátása jelentősen függ a bennünket körülvevő környezettől. Sötét helyeken automatikusan regenerálódik, semleges területen pang, míg világos vagy megszentelt helyen pillanatok alatt szétfoszlik, s vele együtt tudományunk is az enyészetté lesz. A környezet alakítására egyetlenegy jelenetben van csak lehetőség, a későbbiekben nem tehetünk mást, mint konstatáljuk a fejlesztők döntését a manánkat illetően, és nekiesünk az ellenfeleknek, akiken legalább kétszer is hasznot húzhatunk e téren. Először is a rajtuk elkövetett gonosztettünk realizálódik kis fehér csíkdarabkák formájában, másodszor elhulltuk után kiszívhatjuk lelküket, mely egyúttal zsebeik átkutatására is szolgál. A gond annyi, hogy sokáig tart, és a későbbi pályákon halomra ölt ügynökök lebegtetése néhány skulóért és a továbbjutást jelentő kulcskártya reményében már korántsem szórakoztató és látványos, viszont szükséges – inkább macerás. De a munka az munka, és sajnos ezt nekünk kell elvégezni.

WEB

Tippekért, végigjátszásért, segítségért ajánlott a legjobb Infernal rajongói oldalt felkeresni a www.infernal-game .prv.pl címen.

ÍTÉLET

A kihagyott lehetőségek sorolása talán rossz benyomást tehet, úgyhogy sietve leszögezném, az összkép ennyire nem borús. Az Infernal szórakoztató akciójáték, ami az összes kötelező gyakorlatot teljesíti, a probléma csak akkor merül fel, amikor újítani próbál – a jó ötletek a nem megfelelő megvalósítás miatt gyakran szükségtelennek és esetenként bosszantónak bizonyulnak. Kellemes, hagyományőrző akciójátékot ismerünk meg benne, aminek a tereptárgyakba ragadást, aláthatatlan falakat és a robbanó hordók hangsúlyos szerepét is el lehet nézni, hiszen ezeket pont az ilyen játékokban szokhattuk meg. Ami a technikai hátteret illeti, az kevés kívánnivalót hagy maga után, a hosszú fejlesztési időre legfeljebb Lennox divatjamúlt arcszőrzete utal. A játék jól néz ki, és villámgyorsan fut halványabb teljesítményű gépeken is, a szereplők szinkronhangjai egész tűrhetőek. A játék elektrometál zenéje is hibátlanul illeszkedik a hangulathoz, a menütől a vége-főcímig. Ami kissé zavaró, az a szereplők mimikája. A leginkább a diótörő bábukra emlékeztető, kifejezéstelen arccal való tátogás leginkább a Half-Life első részéből ismerős, a különbség csak az, hogy ott forradalminak számított... A játék tehát leginkább az elcsépelt „tisztességes iparosmunka" jelzővel illethető, és – mint tudjuk – a munka az munka, márpedig ez kétségtelenül el van végezve. Kár, hogy kevés.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Az Infernalt akár ki is nevezhetnénk a külsőnézetű akciójátékok új mércéjének – ha ez alá a szint alá nem süllyedne senki, széles mosollyal tekinthetnénk a jövőbe, viszont ha mindenki csak ennyit mutatna, hamar beleunnánk a műfajba.

JATFIELD

PRO: Látványos, izgalmas, érdekes a környezet, barátságos gépigény

KONTRA: Az elvárt szinten felül nem teljesít, újat nem mutat

7.8

ÖSSZEGZÉS: Max Payne pepitában. Nem rossz, de azért mi jobban örülnénk, ha maga Max térne vissza, és mutatná meg, hogy is kell ezt csinálni...

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

MAX PAYNE	92%
MAX PAYNE 2	90%
DEVIL MAY CRY 3	70%

MMORPG – a rövidítés még ma is csak a hardcore játékosoknak mond valamit, de a helyzet a nem is olyan távoli jövőben gyökeresen megváltozhat – legalábbis ezt állítják elemzők és játékpiaci guruk. Príma, Gondolatébresztőbe illő téma, annak ellenére, hogy egyelőre a piaci fejesek is csak találgatnak, hogyan, mikor és milyen mértékben is fog lezajlani ez a folyamat.

Az erre tévedő nem hardcore játékosok (mondjuk szépen kórusban: casual gamerek) kedvéért egy mondatban vegyük át, mi az MMORPG. Az MMOG, azaz a massively multiplayer online game olyan szórakoztató program, amelyben a játékélmény alapvető eleme, hogy az internet révén egyszerre több száz, vagy akár több ezer felhasználó karaktere (erre is van szakszó: avatárja) létezik és érintkezik ugyanabban a virtuális környezetben. Az R és P betűk pedig a „role playinget" jelölik, vagyis az MMORPG olyan MMOG, ami szerepjáték. A játékos megszemélyesít valakit, és több tucat hasonló virtuális személlyel beszélget, harcol, vagy éppen szövetkezik a mesterséges intelligencia, vagy a többi játékos karakterei ellen.

A FÓKÁK MEG AZ ESZKIMÓK

Az MMORPG-t – mint szinte minden játékműfajt – megszületésekor a hardcore játékosok igényeire szabták, vagyis olyan emberekre, akik szeretnek naponta több órát eltölteni a gép előtt. Ez máig nem is nagyon változott: az alkalmi játékosok többsége a közelébe sem szagol ennek a stílusnak, elriasztja őket a feladatok összetettsége, a megoldásukhoz szükséges idő mennyisége és nem utolsósorban a pénz, amibe mindez kerül. Ez rendben is volna, viszont az utóbbi évek tapasztalatai alapján egyre tisztábban látszik, hogy a világ MMORPG-piaca már csak igen lassan nő tovább. Kevés az új játékos, a megjelenő programok egymás elől szipkázzák el a vásárlókat. Ennek köszönhetően talán nem túlzás azt állítani, hogy a játékiparban a legöldöklőbb harc jelenleg a PC-s MMORPG-k piacán megy. Kezd előállni a túl sok eszkimó és túl kevés fóka esete: egyszerűen nem nő olyan mértékben a napi több órát, és havi több dollárt feláldozni képes vevők bázisa, hogy eltartsa a sok megjelenő MMORPG-t. Néhány nagy név sikeresen elélldegél (és a jövőben is lesznek ilyenek, az Age of Conannak, a Warhammewr Online-nak vagy a Lord of the Rings Online-nak például jó esélyei vannak), de a paradigmaváltás már erősen érik a műfajnak. A fejlődés útja pedig meglehetősen egyértelmű: a casual gamerek felé kell nyitni.

A LEHETETLEN FELADAT

Amilyen könnyű ezt kijelenteni, olyan nehéz megvalósítani. Az MMORPG az egyik legbonyolultabb, legösszetettebb műfaj a játéktörténelemben, ezt kellene olyan felhasználókra szabni, akik napi fél órát játszanak (vagy még annyit sem) és elvárják, hogy pillanatok alatt bele lehessen tanulni egy játékba. Ráadásul az alkalmi játékosok évente legfeljebb 1-2 játékot vesznek és inkább ingyenes marhaságokkal szórakoznak – az MMORPG ezzel szemben a legköltségesebb játékműfaj. Lehetetlennek tűnik az MMOG-ket a casual gamerekhez közelíteni, mivel azonban nem nagyon látszik, hogy lenne más útja a műfaj fejlődésének, egyre többen próbálkoznak meg vele. Még egy súlyos érv szól a kísérletezés mellett: potenciális alkalmi játékosnak tekinthető mindenki, akinek van számítógépe és internetelérése – több százmillió emberről beszélünk, sokkal többről, mint amennyi a hardcore játékosok száma valaha is lesz.

AZ ÚTTÖRŐK RIZIKÓJA

A Disney kísérletezett már ilyesfajta MMOG-kkel, 2003-ban megjelent a Toontown Online, ami rajzfilmszerű környezetben hozta össze a játékosokat, a következő próbálkozásuk pedig a Pirates of the Carribean Online lesz. Mindkettő fejlesztésében részt vett Mike Goslin, aki a minap egy interjúban elmondta, hogy ezek a programok a Disney szabadidőparkjait próbálják virtuális formában megvalósítani. Vagyis adott egy környezet, ahol a látogatónak rengeteg apró szórakozási lehetősége van, és kedve szerint ki-

próbálhatja ezeket, pénzt költhet és nyerhet stb. Goslin kifejtette: hisz abban, hogy lehet olyan MMOG-t fejleszteni, amit felnőtt és gyerek, nő és férfi, idős és fiatal egyaránt élvez. A szakember szerint úgy lehet ezt megvalósítani, hogy a játékmenetet a fejlesztés során olyan sokszínűvé alakítják, amennyire csak lehet, hogy minden réteg megtalálja benne a szórakozását (akár a hardcore játékosok is!). Persze, ez rengeteg meló, óriási kockázat, és senki nem szeret úttörő lenni. A Disney 1999-ben indult meg ebben az irányban, és azóta csak egy ilyen MMOG jelent meg, az említett Toontown Online, ami nem igazán volt sikeres. Valószínű ugyanis, hogy a más vásárlói réteg más üzleti modellt is kívánna. Az ingyenes flash játékokhoz szokott casual gamerek eleve elutasítják a 30-40 dolláros (plusz havidíj!) programokat, a fejlesztőknek tehát más formában kell rávenni őket, hogy a pénztárcájukba nyúljanak. Viszont, hogy milyen modell válhat be, egyáltalán nem magától értetődő, és érthető, hogy ezen a téren végképp nincs kedvük kísérletezni a kiadóknak.

SZABAD JÁTÉKOKAT!

A legsikeresebb nem-hardcore MMORPG-nek talán a Second Life tekinthető. A környezet sokoldalúsága, a kötöttségektől (például fő cselekménytől, feladatoktól) mentes játékmenet sikerre vitte a Linden Lab programját, és a program üzleti modellje is remek. A Second Life ingyenesen kipróbálható, de minél több pénzt áldoz rá az ember, annál több a lehetősége, ugyanakkor az is előfordulhat, hogy még keres is a játékon (egy németországi tanárnő például a játék ingatlanjainak adásvételéből gazdagodott meg a való életben). Daniel Huebner, a Second Life egyik alkotója megerősítette azt a tényt, hogy az MMOG-k piacán irgalmatlan nagy a konkurenciaharc. A fejlesztő szerint a műfaj jelenlegi képviselőiben túl sok a korlát, a játékos nem kap eléggé szabad kezet. Huebner kitért arra, hogy a casual gamereket a környezet szabadságával lehet megfogni, de legalább ilyen fontosnak tartotta azt, hogy a közösségi hálók és a MMOG-k határai kezdenek összemosódni. „Az alkalmi játékosoknak nem a mai fogalmaink szerinti játékokat kell készíteni" – fogalmazott. Ugyanakkor szerinte elengedhetetlen, hogy ezekben a programokban a hosszú távú célok is megjelenjenek. Mert lehet, hogy a nem hardcore játékos csak napi 10 percet játszik egy programmal, de attól még kell neki valamiféle motiváció ahhoz, hogy minden nap ugyanazzal a játékkal akarja eltölteni ezt a bizonyos 10 percet.

KI TARTJA EL AZ MMORPG-KET?

Richard Garriott, az Ultima Online (és egyáltalán, az Ultima sorozat) atyja szerint az átlagos MMORPG-fogyasztó egyszerre csak egy MMORPG-vel játszik, nagyjából hét és fél hónapig. Ez azt jelenti, hogy egy évben legfeljebb kettő játékot tud eltartani. A roppant sok forrásból dolgozó MMOGChart.com szerint 2005-ben 10 millióan játszottak valamilyen MMORPG-vel, és számuk kb. kétévente megduplázódik, tehát most olyan 20 millió körül tarthatunk. Ha ezeket a becsléseket elfogadjuk, azt kapjuk, hogy egy évben összesen kb. 40 millió MMORPG-t vesznek meg világszerte – ami elég kevés ahhoz képest, hogy ezen több száz program osztozik, és a legnagyobb nevek rögtön több milliós nagyságrendben kaszálnak.

A JÖVŐ BIZONYTALAN

Mint látható, a szakemberek többnyire józan paraszti ésszel belátható általánosságokat mondogatnak, ami valószínűleg nem azt jelenti, hogy közben nagy üzleti titkokat hallgatnak el, hanem azt, hogy ők sem értik még egészen a műfaj fejlődését. Nem tudják, mennyi bukás után jön el az első igazi alkalmi-MMOG kasszasiker, hogy ez mennyire hozza meg a többi fejlesztő és a játékosok kedvét, hogy hova vezet, amikor a közösségi hálók beszivárognak a játékokba, hogy milyen új üzleti modellek lesznek a leginkább működőképesek, és így tovább. Bizonytalanság uralkodik abban a piaci szegmensben, ahol eddig hardcore játékokon nevelkedett fejlesztők gyártottak programokat hardcore játékosoknak – és a gyártók pontosan tudják, hogy a következő lépésük mennyire fontos: az MMOG-k jövőjét a jelen döntései fogják meghatározni.

Játék mentőöv

irta · Tika

mentoov@pcguru.hu

CALL OF CTHULHU

Hello Tika!
Segítség kellene a Call of Cthulhuval kapcsolatban. A Marsh Refinery pályán, amikor kinyitom az egyik ajtót, az öreg faszi, akit üldözök, leüt. Amikor felébredek egy marhanagy, sokszemű zöld lény bámul rám. Egyik lépcsőn sem tudok továbbmenni, mert a csápjaival mindig elállja az utat, ráadásul a hülye szemeivel mindig oda néz, ahol éppen vagyok. Már mindenhogyan próbáltam kicselezni, de sehogy sem sikerül.
Segítségedet előre is köszönöm. Üdvözlettel: Sanyi

Ahogy felébredtél, fuss jobbra, és rejtőzz el a ládák mögé, és amikor a belső hang azt súgja hogy mehetsz, akkor irány a lépcsőn lefelé...

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Hello PC Guru!
A segítségeteket kérem a Dark Messiah-val kapcsolatban! Az a gond vele, hogy amikor beleugrok pl. a tengerbe akkor az egész víz fehér lesz. Most nagyon zavar, mert a pókok barlangjában a víz alatt kéne megkeresnem az utat, de így lehetetlen (1024*768-as felbontásban játszom eredeti DVD-vel)! Próbáltam grafikát visszaállítani, és a víz árnyékokat lejjebb venni, de ugyanaz! Köszönöm a segítségeteket: Dávid

Nos, ez egy dokumentált bug, és a GeForce FX videokártyák tulajdonosainál jön elő. A jó hír, hogy az 1.02 patch már gyógyítja. A pcguru.hu-ról is tölthető az előbbi tapasz, a pontos link: tinyurl.com/2m37hh.

RUNAWAY

Hello!
Azt szeretném kérdezni, hogy a Runawayban az első fejezetnél mit kell csinálni, miután bementünk a raktárba, vagy mibe?
A válaszotokat előre is köszönöm.

A raktárban semmi más dolgod nincs, mint begyűjteni a következő tárgyakat: bábu feje, párnák, üres kórlap, orvosi könyv, fecskendő, éghető spray. A kórteremben aztán a fecskendő plusz alkoholos üveggel feltöltheted a filcet, így kitölthető a kórlap, Gina kórlapja mehet az üres ágyra, amelyen a bábu feje+párnák+a táskából a paróka létrehoz egy álbeteget. Az orvosi könyv az átvezető videó után kell, és ahhoz az infóhoz segít hozzá, hogyan ébreszd fel Ginát, nevezetesen a gyufa+éghető spray+a plafonon látható füstérzékelő hidegzuhanyt eredményez.

Hi Guru!
Segítséget szeretnék kérni tőletek, mert elakadtam a Runaway játékban, méghozzá azon a részen, hogy hogyan olvasszam meg a bukósisakban a vajat (3. rész)?

Hozzávalók: a repülőgéproncsoknál található sisak, a lakókocsi hűtőszekrényéből a vaj, és a vasúti kocsi hordójából (feszítővassal nyitható) mogyoró. A kis házba kell visszamenni, ahonnan a pálya elején megszöktél (alulról bemászni), és a fagyasztóládára – ahol az üvegen át besüt a nap – ráhelyezni a sisakban már előre összekevert masszát...

Hi Guru!
Lenne egy kis problémám a Runawayjel, amikor a harmadik fejezetben a színészekkel való találkozás után nem találok semmilyen tárgyat. Nem tudom, mit kell csinálni!
Előre is köszi! Dávid

Tüzetesen vizsgáld át a buszt. Címszavakban: ágy alatt morzsaporszívó, szemközti kacatosdobozban napszemüveg és rúzs, hátsó részben varrókészlet. Carlával lefolytatott beszélgetés alapján az elveszett gyógyszert a rács alól a porszívóval szedd ki. A busz melletti kofferben található labdát a varrókészlettel pofozd rendbe, illetve a szobából (ahonnan megszöktél) elhozott fújtatóval pumpáld fel. A busztól eltávolodva további helyszíneket fedezhetsz fel, a helikoptert őrző fickót a gyógyszerrel ütheted ki (ehhez Lula segítsége kell, őt pedig a kosárlabdával tudod rábírni az együttműködésre). Innen pedig, hogy valamennyi játékélmény neked is maradjon, csak néhány tipp: a rozoga motor lábtartója a busz ajtónyitó karjaként használható, a vasúti kocsi melletti fészer fából van – némi mogyoróval bevetése után a hangyák komoly kárt tehetnek benne...

Kedves PC Guru!
Elakadtam a Runawayben, ott, amikor a nőimitátorok kiraknak a helikopterből, és egy kisvárosban vagy. Legyetek szívesek írjátok le, hogy lehet végigcsinálni az a részt!
Előre is köszönöm, hűséges olvasótok: Gabi

Konkrét probléma híján, az egész pálya leírása hosszadalmas lenne, kapsz egy magyar nyelvű végigjátszás linket: tinyurl.com/ywdsak.

Hi!
Elakadtam a Runaway első részében, ott, amikor azt a keresztet kell restaurálni. Már rájöttem, hogy mi a kód abba a titkos szobába, de ott nem tudok semmit csinálni. És még a magyar végigjátszást címét szeretném megkapni.
Köszi: Dragonka

Az analizáló laborban csak a kulcsot kell felvenni az asztalról, illetve a hangazonosítóval működő tárolón (rögtön az ajtó mellett) egy nyitási kísérlettel megpróbálkozni. A talált kulccsal Clive szobájában az íróasztal titkos rekeszét nyithatod ki, abban lesz egy hangfelvevő cucc. Irány a restaurátor (dr. Olivaw), vedd fel a hangját, aztán vissza az analizáló laborba. Az időközben lemerült elemeket a merőkanállal a folyékony nitrogénbe mártva tudod feltölteni... Végigjátszás pedig a fenti címen található.

WEIRD WAR

Hi PC Guru!
Nagy gondom van, elakadtam a Weird War nevű játékban. Pontosan a makimba falunál, ehhez lenne néhány kérdésem:
1: Hol lehet szerezni rabot, amivel beengednek a kannibál faluba?
2: A beteg Hakuna nevű nőt hogy az istenben lehet meggyógyítani?
3: Az a fura nevű gubbasztó alak ott a boltnál jó valamire, vagy csak egy olyan ember, akinek a levelét kell elvinni?
4: A főnök emlegetett valami sámánt. Ő hol található? Melyik égtáj felé?
5: Van e magyar nyelvű végigjátszás valahol?
Előre is köszi:
Bence

1. A térképen is jelzett magányos őrbódét keresd, onnan vidd el nekik az őrt.
2. A kapitánynak vitt kisállat (parton kiásott tojásból a hátizsákban krokodil lesz) után, nézz körül a szekrényben, ott találsz orrcseppet.
3. Tudomásom szerint csak levelezés.
4. A mulunga falutól nyugatra 5 kockával.
5. A PC Guru DVD mellékletén ;).

LEGO STAR WARS 2

Hello Tika!
A Lego Star Wars 2-höz lenne két kérdésem.
1. Két piros kockát még nem találtam meg két pályán. Ez a két pálya: a Rebel Attack és a Cloud City Trap.
2. A Secret Planson nem találtam meg 1 Minikitet. Légyszi, leírnátok, hogy hol található mind a 10 Minikit, hogy ellenőrizni tudjam, melyik hiányzik.
2006-ban jött olvasótok:
Levente Jedi Master

1. A Cloud City Trap-on egyből a kezdés után, a vadászgéped (X-Wing) mögött van a kérdéses brick. A Rebel Attackon pedig a pálya legvégén, a szellőzőlyukhoz közel, a jobb felső sarokban, egy bemélyedésben található a piros kocka.
2. A Secret Plans minikitjeihez találtam egy linket, ahol mind a 10 lelőhely le van fényképezve: tinyurl.com/2yce52, ez alapján szerintem egyszerű lesz azonosítani a hiányzót.

OBLIVION

Helló Guru!
Lenne egy problémám az Oblivionban, van egy olyan küldetésem, hogy valami bizonyítékot kell szereznem egy hadnagynak, hogy egy Raynil nevű pasi megölt valami Gelebourne-t. Azt írja, hogy: „Raynil must be stopped", de nem tudok bizonyítékot szerezni, szóval ha tudtok segíteni, légyszi segítsetek.
Előre is kösz a választ:
Sebi

A Brotherhood Betrayed című quest lényegi kivonata: Raynil állítólagos vámpírvadász megölte Bradont, mint vámpírt. Az özvegy, Erline esküszik, hogy a férje nem volt az a vérivó fajta. Raynil Olav kocsmájában (Tap and Tack) szállt meg pár nappal ezelőtt, ott a fogadóstól megkaphatod a kulcsot. A szobában a szekrény mögött talált napló szerint Raynil, Bradon, és Gelebourne kincsvadászok voltak, találtak egy ereklyét, és a kocsmáros segítségével (Gelebourne meggyilkolásának részleteit ő meséli el) végre összeáll a kép, mármint hogy Raynil szépen eltette láb alól a társait. Carius hadnagyot értesítve az eseményekről, azt mondja, hogy Olavnál várjuk meg, míg ő intézkedik. Mikor a kocsmában újra találkozunk vele, elmondja, hogy Raynil nyugat felé távozott, arra pedig csak egy alkalmas rejtekhely van, nevezetesen a Boreal Stone Cave. 24 órát kapsz, hogy elkapd a gazembert. Menj oda, és csapd le.

Csá Tika!
Volna két kérdésem.
1. Az Oblivionban honnan lehet 5 Grand Soul Gemet szerezni, mert kéne a nénikének?
2. A Tomb Raider Legendben mit kell csinálni Arthur király sírjánál?
Csá
KUNIMASTER

1. A mage guildekben találsz a vitrinekben (tolvajként lopás, mágusként csak a zárakkal kell bíbelődni), az árusaikat is érdemes felkeresni, néhány külső helyen is vásárolhatsz (Imperial City – Mystic Emporium), illetve állítólag négy ilyen követ kapsz, ha a chorroli „Az apa bűnei" című questet teljesíted, és a kardot a jogos tulajdonosának (ismétlem, nem a megbízónak, hanem a jogos tulajnak) visszaviszed.
2. Ha a professzor által felfedezett (hamis) Arthur-sírra gondolsz, akkor ott targoncával nekimenni a repedezett falnak. Ha pedig a Kerekasztal Lovagjainak végső nyughelyénél arra a sárgás mézgaszerű anyagra, ami az igazi Arthurt fedi, akkor ott Bedivere sírkövét told a csonka oszlophoz. A mágneses kötéllel lengesd be a csillárt, fuss a sírkőhöz, fel az oszlopra, ugorj rá a harang ellensúlyára, és elvileg a csillár megkongatja a harangot...

Hi Guru!
Lenne egy problémám az Oblivionban. Megtaláltam egy „Shetcombe farm" nevű helyet, és meg kell tudnom, hogy kié a lakás, de nem találok semmi nyomra vezetőt.
Ha tudtok, légyszi segítsetek!

Kutasd át a farmot, az asztalon egy tálban/korsóban kell találnod egy papírlapot. Ez a tulaj, egy bizonyos Slythe nevű úriember naplójának első lapja, akinek szent meggyőződése, hogy a világban hirtelen támadt gonoszt csak az ő istenének (Sunken One) lecsendesítésével lehet megfékezni, ezért zarándokútra indult a Sandstone Cavernhez. Ott megtalálod naplójának további részleteit, szerencsétlen fickó földi porhüvelyét, és magát a Sunken One-t. Sok szerencsét!

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Üdv GuRuK!
A pilóták repülés küldetésénél, amikor már repülnénk haza, és szállnánk le az anyahajóra, de ehelyett a japcsi hordozó van, és egy másik hajó mellette. Akárhogy próbálkozok nem sikerül kiiktatni a hajókat. A kishajóra két rakétát szántam (elölről-hátulról), a hordozóra a másik kettőt, plusz a torpedót. Eztán kifogyok a bombákból, és elmegyek segíteni a többi repcsis bajtársnak. Általában itt nyírnak ki.
Szóval hogy kell ezt a küldetést teljesíteni? Mit csinálok rosszul?

Emlékeim szerint, én mindent rádobtam az anyahajóra, sőt a légvédelmi állásait gépágyúval kipucoltam, és az irányítótornyon is végig lehet söpörni. A romboló szimplán gépágyúval kivégezhető.

THIEF

Üdv az egész szerkesztőségnek!
A Thief 3 mellékletetek végigtolása után, ismét elővettem a Thief első részét. És sikerült elakadnom kapásból a második pályán. Túljutottam a zombiktól hemzsegő Bányákon (Mines), és a kalapácsosokkal teli Gyáron (Factory) is. Kiszabadítottam Cuttyt is. Most azonban meg kéne szereznem egy térképet (Felix's Map) a bizonyíték tárolóból (Evidence Locker). A baj csak az, hogy nem találom ezt a bizonyos „evidence lockert". Segítsetek egy kicsit, hogy hol van.
Előre is köszi!

A kápolnától kiindulva, déli irányba az oltár mögött hagyd el a helyet, a sarkon fordulj jobbra, menj fel a lépcsőn, és tovább, az elágazásig, majd balra. A folyosón járkáló őrnél van a kulcs...

GOTHIC 3

Üdv Guru team!
Lenne egy kis problémám a Gothic 3-mal, én nem tudtam kivárni a magyar megjelenést, és megvettem angol nyelven. Nem találok hozzá magyarítást, ha Ti tudjátok, hogy hol találom, kérlek, segítsetek!
Válaszotokat előre is köszönöm:
BobsziZ

A magyar feliratokat tartalmazó fájlt a tinyurl.com/ytqtfw oldalról letöltheted.

COMMAND & CONQUER 3

Sziasztok!
Megvettem a C&C 3-at, és lenne egy olyan problémám, hogy az idegeneket nem tudom kiválasztani, ti pedig azt írtátok, hogy három kampány van a játékban.
Scrineket akarok!
Shad0w

Ezt írtuk, és persze nem is hazudtunk. Azonban az idegenek kipróbálásához előbb végig kell játszanod a GDI és a NOD küldetéseit, utána jön a négy pályás Scrin kampány!

írta · Stöki

[NOSZTALGURU]

A kelet-európai játékfejlesztésnek évtizedek óta jó híre van a szakmában, különösen az oroszoknak. A Stalker újabb magyarázat erre (bár az ukrán, de kicsire nem adunk), de azért régebben is akadtak emlékezetes nevek. Most ezekből gyűjtünk, illetve ha már nosztalgiarovat, a volt szovjet tagállamok területéről is mazsolázunk.

Ezzel játszottunk...

...5 éve:

Age of Sail II

2002 környékén a derék távárisok leginkább a hajós játékaikkal adtak hírt magukról. Az Akella járt élen ebben: a cég a Sea Dogsszal új életet lehelt a Pirates! által indított kalózos műfajkeverékbe, és amellett, hogy sikeresen ötvözte a stratégiai és kalandelemeket, igen kellemes látvánnyal tálalta a programot. A Sea Dogs után jött a kicsit halványabb, de még mindig nagyon korrekt Age of Sail II, ami már inkább a stratégiák felé kacsintgatott. A több mint 1200 (!) hajótípus, 11 választható nemzet és a 16 játékost is támogató multiplayer mód voltak a játék legnagyobb erényei, sikere megérdemelt volt. Ne feledkezzünk meg arról, hogy az Akella mellett egy másik orosz csapat, a GSC Game World is ontotta a maga stratégiáit, ahol a vízi hadviselés alapvető szerepet játszott – természetesen a Cossacks sorozatról van szó.

...10 éve:

Chasm: The Rift

1996-ot írtunk, éppen kijött a Quake, amikor rácsodálkoztunk egy FPS demójára: a Chasm ránézésre nagyjából mindent tudott, amit Carmackék klasszikusa, csak kicsit több volt benne a látványos effekt és a rombolható környezeti elem. A játékos például kilőhetett egy ablakzsalut, majd a ferdén lógó ablakból az ablaküveget – az üvegszilánkok szűrték a mögöttük levő utcai lámpa fényét –, majd az utcai lámpát is, kicsit átalakítva a fényviszonyokat. A demó emellett gyors volt és bugmentes, minden porcikájában az ukrán fejlesztők (esetünkben az Action Forms) kezét dicsérte. Aztán a teljes játék jókora késéssel, 1997 második felében jelent meg, és addigra már csak egy korrekt klónként kezelte a szakma, de azért megérdemli, hogy megjegyezzük a nevét.

...15 éve:

Choose an Enemy

Egy kakukktojás azoknak, akik úgy vélik, az oroszok sosem adtak ki szemetet a kezük közül. A Choose an Enemy (= válassz ellenséget) emlékezetesen rossz játék volt abból az időből, amikor tőlünk keletre még leginkább vírusíró tudományukról voltak híresek a programozók. A roppant primitív verekedős játékban egy srácnak kellett megvédenie a barátnőjét a huligánoktól. Az irányítás kimerült a jobb ütéshez, bal ütéshez és védekezéshez rendelt három gombban, az életerőt pedig fogakban mérte a játék. Ha az ellenfél fogsora előbb fogyott el, mint a játékosé, a csaj adott egy puszit, és jött a következő pálya. Ma flash játéknak is kevés lenne ez, a grafika pedig már 1992-ben is a legrondábbak közé tartozott. Az „annyira rossz, hogy az már jó” típusú gagyikat kedvelők feltétlenül töltsék le valamelyik abandonware-oldalról!

...20 éve:

Tetris

Tulajdonképpen a játék címe el is mond mindent, aki a Tetrist nem ismeri, az innentől kezdve inkább ne PC Gurut, hanem Fürge Ujjak magazint olvasson. A brutálisan sikeres téglarakosgató logikai játékot egy Alekszej Pajitnov nevű úr alkotta meg 1985-86 környékén, de a nagy játékplatformokra csak 1987-be jutott el. Onnantól kezdve aztán rengeteg mutációja született, volt kétszemélyes Tetris, Sextris, a távol-keleti dzsunkákon virágzó elektronikai ipar pedig milliószámra ontotta az olcsó tetrises kvarcjátékokat. Pajtinov maga – részint saját élhetetlenségének köszönhetően – nem sokat látott abból a rengeteg pénzből, amit a játéka hozott, de nevét mai napig a Tetrisszel együtt emlegetik. Azóta egyébként volt még egy igen korrekt logikai játéka PC-re, a Pandora's Box.

PC GURU
ELKÉSZÜLT AZ ELSŐ
PIMP MY PC GÉP!
JELENTKEZZ MOST ÉS 100%-IG
EGYEDIVÉ ALAKÍTJUK A
SZÁMÍTÓGÉPEDET!
A JÁTÉK RÉSZLETEI:
WWW.PCGURU.HU/PIMP
PIMP MY PC
CHIP
computer mode
radikalmod
a moddosító hírmagazin
HARDWAREOC
CHIP
ONLINE
hu

Sharkoon Nanics

Füles az iPodnak

írta · Galopp, Kremo

Úgy tűnik az iPod dokkolóval ellátott különböző termékek áradatának egy darabig bizonyosan nem szakad vége. Láttunk már ilyen interfésszel felszerelt csöves, illetve házimozi erősítőt, de még projektort is. Lehet, hogy előbb-utóbb minden árammal működő eszközön lesz iPod dokk, de szerencsére itt még nem tartunk. S a Sharkoon Nanics fejhallgató esetében tulajdonképpen nem is nevezhetjük ezt a megoldást teljesen a valós alkalmazásoktól elrugaszkodottnak. A Nanics az iPod nanokkal tud közvetlenül együttműködni, de műsorforrásként természetesen nem csak az Apple lejátszói szolgálhatnak, mivel a füles hagyományos analóg jelet is képes fogadni.

A gyártó kihangsúlyozza, hogy egy nano csatlakoztatása után semmilyen egyéb kábelre vagy kiegészítőre nincs szükség a zenehallgatáshoz, s emiatt ez a fejhallgató a szokásosnál nagyobb szabadságot biztosít a felhasználók számára. Tudni kell azonban, hogy zárt rendszerű eszközről van szó, vagyis meglehetősen elszeparálja használóját a külvilágtól, emiatt szerintünk utcai használata nem igazán ajánlatos.

A fejhallgató javasolt európai kisker ára 20 euró körül alakul, hazánkban is várhatóan ennek megfelelő forint összegért lehet majd hozzájutni.

Türelmetlenül várjuk az első iPod dokkolós videoszeműveget is

SONY NW-A800

Walkman – "kicsit" másképp

A Walkman videó MP3 lejátszó elég kicsi ahhoz, hogy a táskánkba, sőt a zsebünkbe csúsztassuk, mégis 2" QVGA (320 x 240 pixel) színes TFT LCD képernyővel rendelkezik. A videókat vízszintes és függőleges nézetben egyaránt levetíthetjük. A videók letöltése egy egyszerű fájláthúzással megoldható – a videó lejátszás támogatja a széles körben elterjedt MPEG-4 és a magas minőséget képviselő AVC (H.264/AVC) Baseline formátumokat, egészen 30 filmkocka/másodperc értékig. A fájlokat szükség szerint átkonvertálhatjuk az ImageConverter programmal, amely a lejátszóhoz jár.

A lejátszó lítium akkumulátorának kapacitása 30 órányi zenehallgatást vagy 8 órányi videólejátszást tesz lehetővé. A menürendszerében kereshetünk előadó, albumcím vagy számcím alapján, de saját listát is készíthetünk. Ezen felül jpeg képformátumokat is megjeleníthetünk a készüléken, s lehetőség nyílik különböző hangszínek beállítására is: heavy, pop, jazz és egyedi beállítások.

Az NW-A800 kompatibilis a SonicStage CP zeneszerkesztő és számmásoló programmal. Ha a PC-hez csatlakoztatjuk, a Walkman Launcher automatikusan megnyit számos olyan funkciót, amellyel a videókat, képeket és a zenefájlokat szerkeszthetjük, de beállíthatjuk a letöltési paramétereket is.

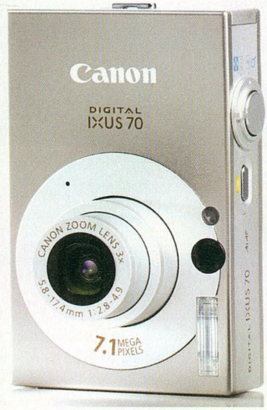
Az eszköz háromféle memóriakapacitással (2 GB, 4 GB és 8 GB) és négy színben (ibolya, fekete, fehér és rózsaszín) lesz elérhető Európában 2007 áprilisától.

Az új Ixusokban már a Canon DIGIC III chipje dolgozik

CANON IXUS 70/75

A Canon két új modellel bővítette a Digital IXUS sorozatot. Az ultrakompakt Digital IXUS 75 fém külsővel és 3,0" PureColor LCD kijelzővel büszkélkedhet, az érintésre működő vezérlőtárcsa pedig egyszerű hozzáférést biztosít a fényképezőgép kulcsfontosságú beállításaihoz. A fekete és ezüstszínű kivitelben kapható Digital IXUS 70 jelenleg a Canon legvékonyabb (19,4 mm) optikai zoomos gépe.

A mindkét gépbe beépített DIGIC III processzor funkciói csökkentik a homályos vagy alulexponált fényképek készítésének kockázatát. Az „Arcfelismerés AF/AE/FE" funkció automatikusan felismer legfeljebb kilenc ar-



cot, és ezekhez igazítja a fókuszt és az expozíciót. A processzor képes vezérelni a vaku működését (FE) is. A rendszer lehetővé teszi a vörösszem-effektus egyszerű, automatikus megszüntetését a képek visszanézésekor.

Mindkét fényképezőgép új, nagyfelbontású (230 000 pixeles) PureColor LCD kijelzőt kapott. A kijelzőre felvitt fényvisszaverődést gátló bevonatnak köszönhetően még erős fényben is jól láthatóak a felvételek. Egy másik, karcálló réteg pedig extra védelmet nyújt az ütődések és mechanikus sérülések ellen.

Összesen 17 felvétel-készítési mód áll rendelkezésre, köztük a „Különleges téma" módok széles választéka, így például a „Beltéri", a „Portré" vagy az „Éjszakai pillanatfelvétel". A Digital IXUS 75 felhasználói ezeket a módokat az érintésre működő vezérlőtárcsával érhetik el.

Logitech QuickCam

A Logitech bemutatta a QuickCam Deluxe és a QuickCam webkamerák laptop változatait. Mindkét webkamera zökkenőmentesen működik a legnépszerűbb videotelefon szolgáltatásokkal, mint például a Skype, a Windows Live Messenger, a Yahoo! Messenger vagy az AIM.

A Logitech RightSound technológia ezentúl a visszhangok megszüntetése mellett, beépített zajszűrője segítségével a háttérzajok kellemetlen hatását is igyekszik lecsökkenteni. A szoftver felismeri a beszélő hangja és a háttérzaj közötti különbségeket, és szétválasztja azokat, hogy a beszélgetés tisztább és érthetőbb maradjon.
A laptop gépekhez készült Logitech QuickCam Deluxe egy kompakt webkamera, ami kategóriájában a legjobb kép- és hangminőséget ígéri, alapozva az 1,3 megapixeles érzékelőlapkára és az üvegből készült objektívre.
A készülék tetején elhelyezett „fénykép" („snapshot") gomb megnyomásával készíthetünk állóképet. A nagyobb laptop gépek használói kedvéért a szabályozható rugós csipesz 20 milliméter vastag képernyőkre is rögzíthető.

Akik először használnak webkamerát, azoknak ajánlja a gyártó QuickCam for Notebooks modellt, ami a fent említett Deluxe változatnál kisebb tudású, így olcsóbban elérhető. A webkamerák az Egyesült Államokban és Európában várhatóan áprilistól kezdve lesznek kaphatók. A QuickCam Deluxe for Notebooks javasolt magyarországi végfelhasználói ára még nem ismert. A QuickCam for Notebooks javasolt fogyasztói ára 11 590 forint.

HITACHI dz-hs300
Hibrid videokamera

A 25-szörös optikai zoomra képes DZ-HS300 modell, egyesíti magában a DVD felvevő kényelmes kezelhetőségét a merevlemez (HDD) tárolókapacitásával. Az új modell jellemzői közé tartozik az egy másodperces gyorsindítás, melynek köszönhetően a kamera a bekapcsolás után csaknem azonnal felvételre kész. A DVD-kről készíthető pillanatkép; így a filmekből egyes kockákat kiragadva lehet állóképeket készíteni. A kanera kompatibilis a legismertebb DVD formátumokkal, így ismeri a pl. DVD-RAM, DVD-RW, +RW, DVD-R szabványokat.

A DZ-HS300 hibridkamerának tekinthető, mivel egyaránt tartalmaz DVD meghajtót és merevlemezt. A merevlemezen háromszor annyi felvétel tárolható, mint a jelenlegi DVD kamerákon, azaz normál felvételi minőség esetén 6 órányi anyag. Arra is van lehetőség, hogy a felhasználó szerkessze a felvételeit, házimozi-filmeket állítson össze csak a kamera segítségével, számítógép igénybevétele nélkül. Ezen kívül speciális effekteket is társíthat a felvételeihez (pl. átkeverés, áttűnés).

A hibridkamera automatikusan a HDD-re (merevlemezre) ment, kivéve, ha a DVD opció van kijelölve. A felvett mozgókép ezután az érintésre működő átjátszó gombbal közvetlenül DVD-re másolható, vagy DVD-re másolás előtt a kamerán is szerkeszthető az egyszerű képernyőutasítások követésével.

Egyaránt rögzít, DVD-re és HDD-re

WANTED

DEAD OR ALIVE

GURU MOZI MOZIGURUKNAK

Premier előtti filmvetítés a PC GURU olvasóinak!

Jelentkezz Te is!

Jelentkezz 2007.május 10-ig a mozi@pcguru.hu címen, és nyerd meg a 100 tiszteletjegy egyikét.

A két személy részére szóló meghívókat a vetítés napján és helyszínén, a mozi pénztárába vehetitek át a PC GURU munkatársaitól. A nyerteseket emailben értesítjük.

Időpont:
2007.Május 22. 19.00

Helyszín:
Palace Óbuda
(Eurocenter bevásárlóközpont) 4. terem

REWARD

A soroslás időpontja 2007.május 10.

HTC P3350

Mozgalmas évnek néz elébe a taiwani High Tech Computer Corp azaz a HTC, mivel sok készülék kiadására készülnek. Ezek egyike a P3350-es vagy más néven a HTC Love. Hamar felismerhető, hogy ez a készülék a HTC Artemis, vagyis a P3300 kisebb tudású változata. Ez a kisebb tudás gyakorlatilag az elődbe beépített GPS vevő hiányában mutatkozik meg, minden más szolgáltatás tekintetében megegyezik a két készülék. A GPS vevő megléte, illetve hiánya mellett a két modell megjelenésében is felfedezhetők eltérések. Mindkét készülék még Windows Mobile 5-t futtat, nem pedig az új 6-os verziót. A WM5-öt azonban már AKU 3.5-tel felvértezve szállítja a gyártó. A P3350 processzora a mobil eszközökben gyakran alkalmazott Texas Instruments TI OMAP 850, mely 200 MHz-en ketyeg. A beépített ROM 256 MB méretű, ami igazából félig ROM és félig flash memória. A RAM 64 MB, a tárterület MicroSD-vel bővíthető. A kijelző QVGA, vagyis 240 x 320 pixeles, 2,8 hüvelyk átmérőjű. A zenelejátszás hangsúlyosságát jelzi, hogy a HTC immáron egy komolyabb fülhallgatót mellékel a készülékhez, az előd nem éppen legjobb fejhallgatójával ellentétben. Beépítve továbbra is megtaláljuk a Wi-Fi 802.11b/g-t és a bluetooth 2.0-t és FM rádiót. Az operációs rendszer, ahogy azt megszokhattuk, tartalmazza az Office dokumentumok kezelésére szolgáló programokat, direct push e-mail technológiát és messenger szolgáltatást is. A P3350 mérete 58 x 108 x 16.8 mm, emellé 126 gramm súly társul. Forgalomba előreláthatóan idén áprilisban kerül a készülék.

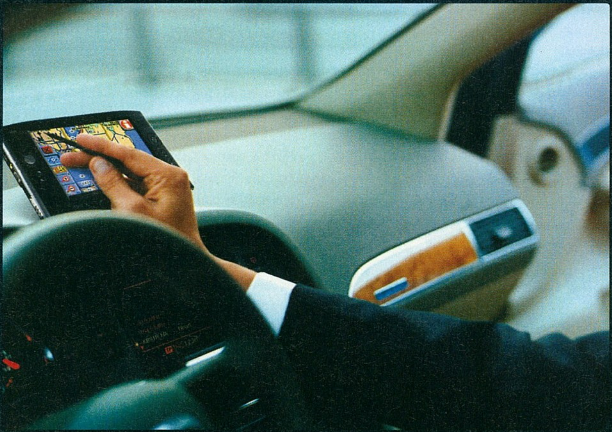
Ebből a modelből kimaradt a GPS vevő

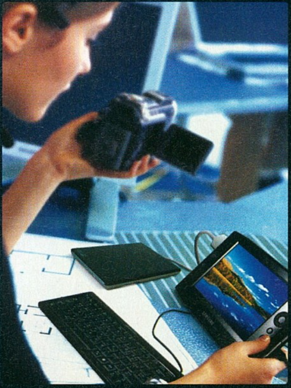
NOKIA bh800

Egyre kisebbek és kisebbek, s mégsem megy a készenléti idejük rovására – ez jellemzi leginkább a bluetooth headseteket manapság. Ékes bizonyíték erre a Nokia újdonsága, a BH-800-as füles. A gyakorlatban alig érezhető súlyú, egészen pontosan 9 grammos csöppség méretei a következők: 41 x 18 x 9 mm. Akkumulátora több mint 6 órányi beszélgetést vagy 160 órányi készenlétet bír, ami önmagában sok mobiltelefont lepipál. A készülék 2.0-s +EDR típusú, mely megfelel az 1.1-es fülhallgató és az 1.5-ös kihangosító profiloknak. A stabil vezeték nélküli kapcsolódás 10 méteren belül garantált, szabad térben valószínű ennél többet is bír a bluetooth. Összesen három különböző színű ledet építettek a BH-800-asba, melyekkel a töltést, a töltöttségi szintet és a bluetooth kapcsolatot jelzi a készülék. Helyet kapott ezen kívül egy ki-bekapcsoló gomb, egy hangerőállító és egy válasz/vége gomb a hívások fogadásához vagy épp elutasításához. Gyári tartozék továbbá a nyakba akasztó és a fülre helyezhető rögzítő a stabilabb tartáshoz. A gyártó a kompatibilitásra is figyelt, hisz ha nincs épp kéznél a mellékelt töltő, akkor is feltölthetjük a headsetet az AC-3, AC-4 vagy DC-4 típusú Nokia töltőkkel, mely kb. 2 órát vesz igénybe. A bolti ár várhatóan 25-30 ezer forint körül alakul.

SAMSUNG Q1P

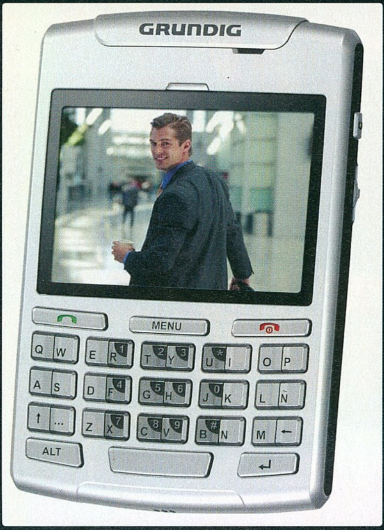
Nem is az első, nem is az utolsó UMPC, amin már Windows Vista fut, de az biztos, hogy a Samsung kínálatában az első vistás UMPC a Q1P. A hardver erőforrások tekintetében teljes mértékben megfelel a Vista futtathatóságának, szóval nem egy ráerőltetett alkalmazásról van szó. A készülék lelke egy Intel Pentium M ULV 1.0 GHz processzor. Ehhez társul 1GB DDR2-es típusú RAM valamint egy 60 GB-os merevlemez háttértár gyanánt. A grafikus megjelenítője GMA900, DVMT 128M-es, a chipset pedig Intel i915GMS. A kijelző 7 hüvelykes WVGA, azaz szélesvásznú, 800 x 480 pixeles. A Q1P rendelkezik két darab, azaz ezáltal sztereo hangszóróval is. Vezeték nélküli kapcsolatok terén a Wi-Fi 802.11b/g és a bluetooth 2.0 használatára nyílik lehetőség. A vezetékes kapcsolatról sem kell lemondani, hisz a készülékben helyet kapott egy 10/100-as Base-TX Ethernet csatlakozó is. További csatlakozási lehetőséget ad a 2db USB port valamint a VGA kimenet. Ezen kívül Type II CF kártyákat is olvas a Q1P. Külső meghajtóként csatlakoztatható CD-, DVD- olvasó vagy kombó eszköz is. A 228 x 140 x 25,4 mm-es méret mellé 765 grammos súly társul, akkumulátora maximum 5 órát bír – s mindezt hozzávetőleg negyedmillió forintért...





A Q1P-re már gyárilag Windows Vista-t telepítenek

Grundig b700



A Grundig új készülékét teljes nevén a „B700 Ultra Slim Communicator" megszólítással illethetjük. S valóban nevezhetjük is ultravékonynak, mert vastagsága 1cm valamint nevezhetjük kommunikátornak is, mert már a QWERTY-billentyűzet mutatja, hogy leginkább a mobil kapcsolattartásra termett. Bár a név ugyanakkor csalóka, hiszen a Nokiától más típusú és kinézetű „kommunikátor"-okat szokhattunk meg. Azonban nem az említett gyártó babérjaira szeretne ezen készülékével a Grundig Mobile törni. Annál inkább a Motorola Q és a Blackberry használói az igazi célközönség.

A Lunux alapokon nyugvó nyílt operációs rendszerrel rendelkező telefon 105mm magas, 68mm széles, és mint korábban említettük, 10mm vastag, mindehhez 89 grammos tömeg társul. Azonban ebbe a kicsiny házba is sok igen fejlett technológia került. Vegyük például a kijelzőt, ami egy 2,4 colos QVGA (320x240pixel) felbontású 262ezer színt megjeleníteni képes TFT-panel vagy a négysávos, EDGE-képes gsm-vevőt. Esetleg a 2,5 óra beszélgetési vagy a minimum 150 órás készenléti időt produkáló 1050mAh-s Li-Ion akkumulátort.

Szót kell ejtenünk a multimédiás képességekről is, hiszen azon felül, hogy a telefon könnyedén megbirkózik a legelterjedtebb audio- és videoformátumokkal, még FM-rádiót is tartalmaz, illetve egy 2Mpixeles kamerát is integráltak a hátlapba. USB illetve bluetooth csatlakozáson keresztül tölthetjük fel rá kedvenc zenéinket, vagy ugyanezen csatlakozási módokkal használhatjuk modemként is számítógépünkhöz. Belső memóriája 100MB-os, amit 1GB-os microSD memóriakártyával bővíthetünk. Várható áráról, illetve forgalomba hozásának idejéről információk pillanatnyilag nincsenek.

ARCHOS 740-WiFi

A PMP, azaz hordozható médialejátszók végeláthatatlan sorát erősíti az Archos cég terméke a 704-WiFi. Neve rögtön elárulja a termék egy fontos jellemzőjét, vagyis hogy beépített Wi-Fi-vel rendelkezik, melyhez természetesen egy webböngésző is párosul, ami a népszerű Opera egy módosított változata. A külső kinézetre inkább egy UMPC-nek titulálható eszköz csillogó fémes borítást kapott. A hordozható lejátszók új generációját képviselő 704-es 7 hüvelykes, érintésérzékeny kijelzőt kapott. Ebből egyből sejthető, hogy maga a készülék sem farzsebben hordható méreteket kapott. A kijelző TFT technológiájú és 800x480 pixel felbontású, vagyis az ilyen eszközöknél megszokottnak mondható szélesvásznú megjelenítést alkalmazza. A Wi-Fi rádió a 802.11b/g szabványokat támogatja, a készülék memóriáját egy 80 GB-os merevlemez testesíti meg. Az audio és videó lejátszás terén szépen domborít a 704-es, támogatja az MPEG-4, ASP@L5, AVI, WMV, MP3, ACC és WMA formátumokat. Egyelőre kérdés, hogy az AVI alatt milyen kodekek értendők, de valószínű a legnépszerűbb divx és xvid kodekek szerepelnek repertoárban. Emellett dokumentumok kezelésére is van lehetőség a beépített PDF olvasó segítségével, azonban valószínűleg az Office dokumentumokkal nem küzd meg a készülék. Az akkumulátor 5 órányi videólejátszást bír, zenehallgatásnál ennek legalább a dupláját. Ára valamivel 100 ezer forint felett várható.

FIZESS ELŐ MOST,
ÉS MEGAJÁNDÉKOZUNK KÉT SZÁMMAL!

A képlet egyszerű:
6300 Ft = 12x630* Ft

A megoldás:
tíz magazin áráért most egy évig postaládádba érkeznek a VOX mozimagazin példányai

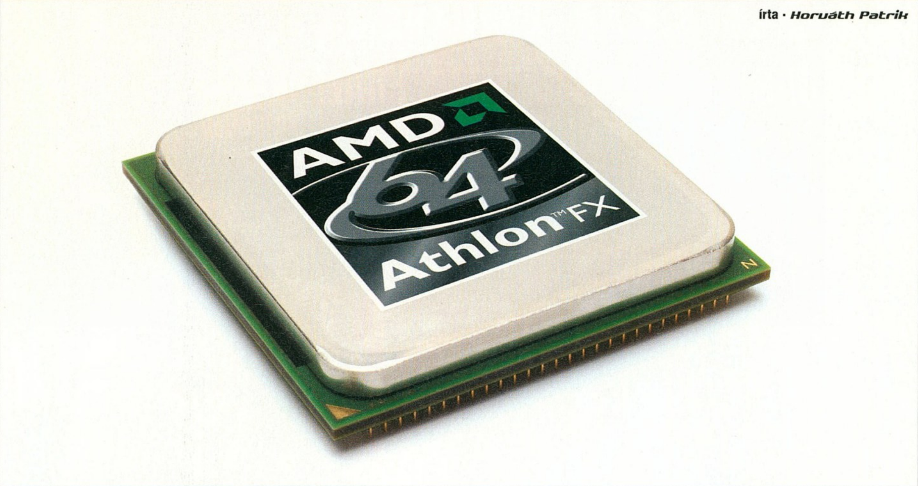
*12x630=7560 Ft

Az előfizetést megrendelheted a szokásos módokon:

- e-mailben: az elofizetes@vox.hu címre küldött levélben
- telefonon: a 06-1-436-7140–es számon
- levélben: az 1037 Budapest, Zúzmara utca 5. címen
- Mostantól pedig egy emelt díjas SMS (175 Ft + áfa /210 Ft/) is elég az előfizetéshez: Az ELOFIZ azonosító és egy # után írd meg nekünk címed, és mi azonnal postázzuk számodra a csekket.

SMS számunk:
06-91-333-443

írta · Horváth Patrik



Chipset körkép 02.

AMD Socket AM2 alapok

Múltkori számunkban beszámoltunk az Intel Core 2 Duo processzoraihoz párosítható lapkakészletekről, most a riválís AMD-n a sor. A Socket 939-es tokozású processzorok ideje gyakorlatilag lejárt, a drezdai FAB-38-ban már alig-alig készül pár darab ezekből a példányokból, így csak az AM2-es megoldásokkal foglalkozunk.

Az AMD igyekszik teljes egészében átállni a 65 nanométeres technológiára, amelynek első jeleit már a hazai kiskereskedésekben is tapasztalni lehet. Az új modellszámozású Brisbane magos Athlon 64 X2-ők fejlettebb technológiájuktól eltekintve csak fogyasztásban térnek el elődeiktől. Bár az Intel Core 2-es processzorai miatt nagyon megcsappant a kereslet az AMD felsőbb kategóriás termékei iránt, azért az eladási mutatók azt sugallják, még mindig szívesen vesznek az emberek Athlon 64 alapú rendszert. Mostani körképünk a jelenleg kapható Socket AM2-es chipsetcsaládokat hivatott bemutatni, amelyek ha teljesítményben nem is, tudásban annál inkább eltérnek egymástól.

A múltkori összefoglalónk igencsak sokszínű volt, legalábbis ami a lapkakészlet gyártókat jelenti. Az AMD processzoroknál ezzel ellentétben gyakorlatilag az nVidia különböző nForce chipsetei uralkodnak, elvétve találni csak néhány ATI megoldást.

NVIDIA

A Socket 939-nél bevált nForce 4 és nForce 410/430 chipsetek itt is jelen vannak, megújulásuk egyedül a foglalatnak köszönhető, a teljesítmény, a felépítés és a tudás gyakorlatilag változatlan maradt. Továbbra is rendelkezésre áll a hardveres tűzfal, amennyiben az integrált hálózati csatolót használjuk, de a manapság oly' népszerű High Definition Audio kimaradt a specifikációkból. Itt ajánlott vételként az Abit NF-M2 nView jöhet szóba, hiszen remek paraméterekkel rendelkező lap.

Sebességben nem, ám gyártástechnológiában és tudásban mindenképpen az nForce 4 előtt jár a család ötödik generációja, amely egyből négy tagot is számlál. Az nForce 550 gyakorlatilag az nForce 4 Ultra HD Audio-val megtoldott változata, az nForce 570 Ultra és SLI azonban teljes egészében megújult változatok.

Mint annak idején, így most is mindössze a kétkártyás rendszerépítési lehetőség az egyetlen különbség az Ultra és SLI verziók között, az alap koncepció teljes egészében megegyezik mindkét modellnél. A legnagyobb előrelépés a hálózati megoldások terén történt, valamint kaptunk +2 SATAII csatlakozót és immáron merevlemezeinkből RAID 5 tömböt is készíthetünk. De térjünk vissza a hálózati technológiákhoz, amelyeket kizárólag az integrált gigabites vezérlőkkel tudunk igénybe venni.

A First Packet segítségével a hálózatot (leginkább az internet sebességét) beállíthatjuk különböző prioritási szintek segítségével. Adott egy gép, amelyen letöltünk, online játszunk vagy akár böngészünk is. Ha mindezt egyszerre csináljuk (természetesen most elvi síkról beszélünk), akkor a rendszer automatikusan a letöltésnek biztosítja a legnagyobb erőforrást, így egy heves World of Warcraft instance közepette bizony hatalmas pingekkel találjuk szembe magunkat (ez a hatás egy online FPS-nél sokkal drasztikusabb változásokat képes előidézni). Annak érdekében, hogy a háttérben zajló letöltés ne menjen a játékélmény rovására, az nVidia az előbb említett First Packet technológiával kíván segíteni a felhasználókon. Természetesen különböző letöltésvezérlőkkel mi magunk is szabályozhatjuk a sávszélességet, ám ez nem túl praktikus, hiszen mindig állítgatnunk kell, attól függően, hogy éppen játszunk-e vagy sem. A First Packet segédprogramjában a különböző prioritások alapján bizonyos programok elsőbbséget élveznek és megadhatjuk, hogy mondjuk egy internetes játék közben a rendszer mekkora sávszélességet engedjen a háttérben futó alkalmazásoknak. Könnyen használható, praktikus fejlesztés.

A következő két hálózati megoldás lényegében összetartozik, működésükben elég szorosan kapcsolódnak egymáshoz. A DualNet nem csinál mást, mint két darab, egyenként egy gigabites hálózati csatolót logikailag összeköt, így a chipset a beérkező csomagokat a terheltség függvényében osztja el a két vezérlő között. Ez elméletben nem hangzik rosszul, ám a manapság kereskedelmi forgalomban kapható routerek zöme nem támogatja ezt a funkciót, így a gyakorlatban nem tudjuk hasznát venni. A Teaming technológia szintén egy papíron jól hangzó valami, használatával egy biztonsági vonalat építhetünk ki két hálózati csatolóval, így az egyik kiesése esetén a másik ott marad tartalékban, ezzel elkerülhetjük a kapcsolat megszakadását. Hátránya ugyanakkor, hogy elveszítjük az egyik hálózati vezérlőnket, hiszen azt csak backup útvonalként tudjuk használni ezek után.
A TCP/IP Acceleration valójában a csomagok nyugtázásában és Checksum mezőinek ellenőrzésében segédkezik. Ezeket a feladatokat normál felhasználás szerint a processzor végzi el, amely sok beérkező csomag esetén jelentősen ronthat a teljesítményen, ezért az adatátvitel ezen részét a lapkakészlet végzi el a CPU helyett. Zárójelben jegyeznénk meg, hogy a Windows Vista is tartalmaz egy továbbfejlesztett TCP gyorsítást, amely az ablakok (frame-ek) méretét szabályozza automatikusan. A két technológia együttes használatakor egész látványos gyorsulásra lehet számítani, amelyet sajnos csak kimutatni lehet, érezni nem annyira.

Az utolsó újítás nem a hálózati megoldásokhoz, hanem sokkal inkább a chipseten belüli adatátviteli sebességekhez kapcsolódik. A LinkBoost segítségével 25%-kal magasabb Hyper Transport és PCI-Express sávszélességet érhetünk el két GeForce 7900GTX használata esetén, amely valljuk be mára már aktualitását vesztette, ráadásul ezek az emelések semmit nem számítanak a gyakorlatban. A LinkBoost a csúcskategóriás nForce 590SLI kiváltsága, ehhez párosul a 2x16 szálas SLI szálkezelés is a PCI-Express buszon keresztül. Az nForce 5-ös szériából mi alapvetően a Gigabyte és az Abit alaplapjait ajánlanánk, az Asusokkal vannak még kisebb-nagyobb gondok, amely főleg a memóriákkal való kompatibilitásra terjed ki. Az Abit deszkái közül a KN9S illetve a KN9 SLI lehet érdekes, míg a Gigabyte-nál szintén az 570 SLI-s változatra érdemes utazni.

A CeBIT-en került sor némi vérfrissítésére, amit nem titkoltan az X1250 ellen (ld. lejjebb) küldenek majd harcba. Az integrált GeForce 7050-et tartalmazó chipset egy GeForce 7300 lapú grafikus kártyát tartalmaz majd, amelyről pontosabb információt nem szivárogtatott ki még a gyártó, annyi már bizonyos, hogy megmaradnak ezáltal a DirectX 9.0c-nél és az év második felében jön majd csak a DirectX 10-es verzió.

Nem esett még szó az Intel processzoroknál sikeresnek mondható 650i SLI és 680i SLI chipsetekről, amelyekről felröppentek pletykák nem is olyan régen, hogy elképzelhetőnek tartják, miszerint Socket AM2-es platformon is tiszteletüket teszik, egyelőre hallgat a vállalat erről a lépésről, de nem tartjuk kizártnak, hogy az nForce 5-öt lassan leváltja az nForce 6-os sorozat.

AMD/ATI

Az nVidia háza táját nagyjából kivégeztük, így érdemes még pár szót szólni az AMD/ATI párosról is. Itthon ugyan már nem nagyon találkozhatunk a régebben Xpress 200, később pedig CrossFire X1600 néven futó lapkakészlettel, az utóddal viszont igen, egyedüli képviselője az MSI K9A Platinum. Érdekessége a nevéből adódik, két Radeon kártya párba kötésére alkalmas, ezen kívül mentes mindenféle hálózati szolgáltatásoktól, de ugyanúgy tartalmaz integrált HD Audio hangkártyát, mint az nForce 5 család.

AMD RS690

Sokkal inkább érdemes odafigyelni az AMD integrált videokártyával ellátott RS690 chipsetére, amely a március közepén megrendezett CeBIT kiállításon mutatkozott be a nagyközönség előtt és igen impresszív paraméterekkel bír. A lapkakészlet két változatban (RS690G, RS690V) kerül majd piacra (remélhetőleg az újság megjelenésének időpontjában már itthon is kaphatók ezek a lapok), a különbség az integrált videokártyában és az ahhoz kapcsolódó szolgáltatásokban keresendő. Mindkét modell egy Radeon X700 (DirectX 9.0b – Shader Model 2.0) alapú grafikus kártyát (X1250 ill. X1200) tartalmaz, amelyet jelentősen lebutítottak, az eredeti 8 pixel shader egységből 4-et hagytak meg, amelyhez ugyanennyi textúrázó és raszterező egység tartozik. A legfájóbb pont mégis a vertex shader egységek teljes hiánya, azaz ezeket a műveleteket kivétel nélkül a processzornak kell elvégeznie majd. Mindezek ellenére a teljesítménytesztek alapján az nVidia GeForce 6150-es megoldásánál láthatóan gyorsabb az X1250, ráadásul HDMI kimenettel is ellátták. A HD Audio hangkodeket a Realtek szállítja az AMD-nek, így a kiváló hangminőség is garantált. A várható kiskereskedelmi árról egyelőre nincs információnk. Az olcsóbbik modellről egyelőre annyit tudni, hogy alacsonyabb órajelen és AVIVO funkciók nélkül kerül majd forgalomba, de ugyanúgy képes hardveres MPEG2 és WMV gyorsításra. A jogvédett nagyfelbontású filmekhez természetesen megtalálható a HDCP támogatás. Az első bejelentett példányok között szerepel a hazánkba vélhetően csak kevés példányban eljutó Sapphire PI-AM2RS690MHD, amely véleményünk szerint tudásával és kinézetével egyaránt hódítani fog.

Cebit 2007

Csökkenő lendület

irta · Wombath

Bár több éve halljuk már, a 2007-es CeBIT volt az első, ahol valóban megtapasztalhattuk: Európa legnagyobb számítástechnikai kiállításának csillaga leáldozóban van. A hannoveri „Messe" méretei még mindig impozánsak, és a szombat délutáni tömegben bizony igencsak vigyázni kell, hogy el ne sodorjanak, de a pavilonokban tátongó üres helyek, és korábbi nagy kiállítók tüntető távolmaradása azért intő jelek voltak.

Szintén hiányoztak a korábban megszokott nagy bejelentések: a két újdonságot a Samsung Q1 UMPC utóda, a Q1 Ultra, illetve az Intel új x3x-es sorozatú lapkakészletei szolgáltatták.

ATI/AMD

Az ATI/AMD páros nem erőltette meg magát igazán – bár a cég jelen volt, standjukon inkább az AMD Live! platformhoz kapcsolódóan a digitális otthonba illő összeállításokat tekinthetett meg a nagyérdemű. Tekintettel arra, hogy a várva várt R600-as GPU bemutatását a cég éppen az utolsó pillanatban tolta el a Cebit utánra, szinte minden gyártó polcán ott sorakoztak a megnevezés nélküli DirectX10-es kártyák, amelyekre csak a hivatalos R600-bejelentés után kerülhet fel a matrica. Az új grafikus chip hivatalos nevét nem voltak hajlandóak elárulni nekünk, ám egyes pletykák szerint ez várhatóan az X2800 lesz. További újdonság, hogy valamennyi R600-alapú GPU 65 nm-es csíkszélességgel készül, így várhatóan nem lesz gond sem a melegedéssel, sem a túlhajthatósággal.

NVIDIA

Ha már a videokártyák kerültek szóba, essen szó az nVidiáról, amely több új lapkakészletet is szeretett volna a CeBIT-en bemutatni, ám WHQL-minősítés hiányában erre nem kerülhetett sor. Ennek érdekes mellékhatása a különböző gyártók demo falain található, az ATI R600-ashoz hasonlóan elnevezés nélküli, DX10 kompatibilisnek titulált kártyák díszelegtek, amelyek az nVidia új, közép és középfelső-kategóriás GPU-t használták volna, ha a processzorgyártó hagyta volna őket működni. Az asztali VGA-kártyák után a noteszgépek világába is elérkeztek a DX10-képes kártyák, a Go 8xxx-es sorozatra alapozva több cég is állított ki noteszgépet, az MSI standján pedig megcsodálhattuk az integrált DX10-es GPU-t tartalmazó, Intel processzorokhoz készült lapkakészletre épülő P6NGM-et.

INTEL

Az Intel, mint a kiállítás egyik fontos résztvevője a CeBIT-et választotta Bearlake kódnevű lapkakészletének „nevesítésére", tehát örömmel jelenthetjük, hogy az idei év második felének inteles chipsetjei hivatalosan is a G31-33-35, Q33-35, P35 és X38 nevet viselik. A játékosok számára természetesen a csúcsot képviselő X lesz igazán érdekes, ez fogja ugyanis támogatni az összes újdonságot, tehát itt lesz együtt megtalálható a 2 teljes, x16 széles PCI-E csatlakozó, az 1333 MHz-es FSB, és a többi teljesítményfokozó megoldás. Tekintettel arra, hogy valamennyi kiállító standján szép számmal találkozhattunk az erre a lapkakészletcsaládra épülő, működő alaplapokkal, úgy tűnik, hamarosan a boltok polcaira is megérkeznek az első fecskék.

A mobil oldalon a következő Centrino-generáció, a Santa Rosa mutatkozott be egy rövid demó erejéig: két noteszgép versenyzett egymás mellett pár átlagos munkafeladat végrehajtásában – természetesen a Santa Rosa nyert.

ASUS

Az ASUS standján látogatásunkkor akkora tömeg tolongott, hogy szinte közelharcot kellett vívnunk már az új termékek látványáért is. A kötelező, új GPU-ra épülő kártyák és Bearlakes alaplapok mellett csendesen bemutatkozott a LED-es háttérvilágítást használó, kicsi, könnyű és igen elegáns U1F notesz, illetve az R2H nevű UMPC második változata is, amely szerintünk azonban több szempontból is visszalépést jelent az elődhöz képes – igaz, legalább rendelkezik saját billentyűzettel is.

Teljesen új terméknek mondható az egyelőre két tagból álló Xonar hangkártya-család. A nagyobbik, D2X modell PCI-E csatlakozós, a PCB-t pedig egy formatervezett, fekete árnyékolólemez takarja. Az adatlap szerint a kártya mindent tud, mi fülnek ingere, különböző Dolby és DTS tanúsítványokkal is rendelkezik, kifejezetten érdekes szolgáltatása pedig az „Analog Loopback Transformation" technológia, amely egy kártyán belüli analóg hurok segítségével lehetővé teszi, hogy legálisan készítsünk tömörített másolatokat az általunk megvett CD-kről.

MSI

Az MSI idén sem fukarkodott a standterülettel, és a kiállított eszközökkel sem – a még be sem jelentett grafikus processzorok, lapka-

készletek és mobil platformok szinte teljesen beterítették a standot. A plexi mögé rejtett bemutatógépek között egy DDR3 memóriát használó, P35-ös lapkakészletű konfigurációt is megcsodálhattunk.

A cég idénre teljesen átdolgozza noteszgépportfólióját, az új külalak mellett a megnevezéseket is megváltoztatja, és külön család készül majd kifejezetten a játékosok számára. A diszkrét grafikus lapkákkal (például GeForce Go 8xxx-el) készülő masinák nagy teljesítményt és kiváló monitorokat kapnak, a HDMI kimenet pedig 2007-ben már kötelező lesz minden területen.

A cég egy olyan alaplapot is bemutatott, amely mind DDR3, mind DDR2 foglalatokkal rendelkezik, tehát ideális fejlesztési útvonalat jelenthet azok számára, akik nem szeretnék egyszerre lecserélni gépük összes hardverét.

SAPPHIRE

Az ATI legfontosabb partnerének, a Sapphirenek a standján a cég egy lapra épített, két X1950-es GPU-t tartalmazó gigantikus kártyája volt az egyik sláger – a kiállított demógépben egyszerre két ilyen csodakártya is működött. A másik érdekességet az AM2-es foglalat köré épített, Micro-ATX formátumú ATI lapkakészletes kis alaplap jelentette, amely kiváló választásnak tűnik egy komoly HTPC-konfiguráció alapjaként: az integrált X1250-es IGP ugyan a legerősebb 3D-s kártya a piacon, de a PCI-E csatoló segítségével ezt is orvosolhatjuk – magán az alaplapon pedig minden szükséges csatlakozó megtalálható, a HDMI 1.2-től a 4 darab SATA, 2 USB és 4 DDR2 foglalatig bezárólag.

LOGITECH

A Logitech standján új egerek, új billentyűzetek és a digitális nappali mindenféle extra kelléke fogadott bennünket. A Harmony távvezérlő-sorozat új csúcsmodellje, az érintőképernyős Harmony 1000 különösen megnyerte tetszésünket – minden kütyübarát nappalijának kötelező tartozéka ez az apró, impozáns kis eszköz. Az új webkamerák, notebookhangszórók és az Alto nevű notebook-állvány mellett sikerült pár percet eltöltenünk a 3d Connexion Space Navigator-ral. A minden irányban dönthető, nyomkodható és billenthető kontroller-t a Google Earth segítségével próbálhattuk ki. Bár néhány perc alatt nem sikerült maximálisan elsajátítanunk kezelését, a kis eszköz mégis rendkívül jól működött, könnyedén repkedtük körbe bolygónkat – a megfelelő meghajtó-programok birtokában a legjobb irányítóeszköz lehet RPG, RTS és MMORPG rajongók számára.

CREATIVE

A hangkártyák örökös bajnoka szép lassan feladja PC-s álmait. A tavalyi X-Fi sorozathoz képest igazi újdonsággal most nem rukkoltak elő, de azért jó pár új terméket bemutattak. Ezek között volt a minden csúcstechnológiával felszerelt LiveCam Optia AF webkamera és a Fatal1ty féle Gaming Headset fülhallgató is. A hang-fronton az X-Fi technológiára épített külső eszközöket próbálhattuk ki – többek között egy ExpressCard-formátumú verziót is, amely a játékosok számára készülő notebookok ideális kiegészítője lehet.

ENERMAX

Mekkora lehet a legnagyobb tápegység? – tette fel a kérdést az Enermax az átlagosnál is elhivatottabb képviselője, és kifejtette, hogy az átlagos lakóház elektromos hálózatát figyelembe véve nem igazán van értelme a 1000-1200 Wattnál nagyobb tápoknak, hiszen annak teljes kihasználásához újra kellene huzalozni a lakást is – ezt pedig még a legelvakultabb gamerek sem vállalják be. Ennek megfelelően a cég standján a húzott alumíniumból készült billentyűzetek és Über Chakra házak mellett az 1 kW-os Galaxy tápot csodálhattuk meg. A moduláris felépítésű áramforráshoz rengeteg kiegészítő kábelt kapunk (de ha nem lenne elég, az Enermax egyedüliként a gyártók közül külön is árulja ezeket), így bármilyen konfigurációhoz testre szabhatjuk – még az sem okoz gondot, ha 20 merevlemezt kellene meghajtanunk.

COMMODORE

Commodore is back, hirdették a neten, és a 80-as évek számítógép-őrületének egyik elindítója valóban visszatért. A cég tervei szerint az Alienware és a VoodooPC nyomdokaiba lépve high-end játékmasinák gyártásával kíván foglalkozni – az impozáns masinákon a Windows Vista Ultimate operációs rendszer mellett egy C64 emulátor is fut, így régi, kedves játékainkat is bármikor újra kipróbálhatjuk.

A CeBIT-en zajlott az eSports League of Champions döntője is

Játékok Vista alatt

A PC-s játékok megmentője?

írta · martinm

A Microsoft marketing-hadjárata sikeresebb mindennél – már a csapból is az új, a tökéletes Vista folyik. Azonban vannak még sötét foltjai az oprendszernek, amiket joggal kritizál a játékos társadalom.

A Windows XP – életciklusa végére – egy stabil, jól használható platformmá nőtte ki magát, ám a hosszú életút miatt egyes részei felett meglehetősen eljárt már az idő. A leváltására szánt, rendkívül sokáig fejlesztett Windows Vista minden tekintetben jobbat és többet ígér, ám az indulással igen nehéz dolga van, hiszen megjelenése ellenére továbbra is minden gyártó az elterjedtebb és már elfogadott Windows XP-t tekinti elsődleges oprendszernek.

HADJÁRAT A PC-S JÁTÉKOKÉRT

A Vistával a Microsoft nem kisebb feladatra vállalkozott, minthogy felvirágoztatja a PC-s játékipart, sőt továbbfejleszti és összefűzi az XBox 360 játékkonzollal. A továbblépéshez számos technológiát újított meg, kiemelve az alapjaitól újraírt DirectX 10-et, amivel nemcsak hogy szebb látvány és valósághű grafika, de élethű fizikai modellezés is megvalósítható.

A Microsoft második játékkonzolja, az Xbox360 egyre sikeresebb, amit részben az erős online támogatásnak is köszönhet. Ezt a Live szolgáltatást a Microsoft hamarosan a Windows Vistára is kiterjeszti, így összekapcsolva a játékosokat, és együtt erősítve a két platformot.

A Microsoft emellett elindította Games for Windows (GFW) platform programját, ami a Microsoft tesztközpontja által is bevizsgált, Windows Vista alatt garantáltan hibátlanul futó PC-s játékokat gyűjti egybe. A GFW (amihez egyébként már újság is készült) nem ír elő különleges hardver- vagy szoftverkövetelményeket – a platformosítás egyértelműen olyan játékosok toborzására lett kifejlesztve, akik nem ismerik, és nem is akarják megismerni gépük belsejét, vagyis egyszerűen nem hardcore játékosok. Ezek a felhasználók nem szeretnének elveszni a hardverek és szoftverek kompatibilitásának kutatásában, egyszerűen csak játszani szeretnének – de persze nem az aknakeresővel vagy a pasziánsszal. Ezzel pedig egy XP-s gép nem tud versenyezni, hiszen egy mai játék elindításához számtalan hardveres és szoftveres feltételnek kell teljesülnie, és még akkor sem lehetünk biztosak benne, hogy a sebesség és látvány megfelelő lesz. A Windows Vistába erre külön Játéktallózót építettek be, ahol az összes (ezt támogató) játékunkat elérhetjük, frissíthetjük és szülői korlátozást is beállíthatunk. Gépük teljesítményéről is könnyedén képet kaphatnak a felhasználók a beépített Windows-élményindex segítségével, ami alapján (elméletileg) – anélkül, hogy tudnák, milyen alkatrészekből áll gépük – biztosan megítélhetik, hogy az adott játék fut-e majd PC-jükön.

Ezekkel a szolgáltatásokkal és új technológiákkal a Microsoft egyértelmű célja, hogy a PC újra régi fényében tündökölve az egyik legfontosabb játékplatformmá nőjön fel, úgy a játékosok, mint a fejlesztők szemében.

Egyfelől tehát elkerülhetetlen a váltás, kezdők és kevésbé hozzáértők számára a Vista sok segítséget nyújt a megfelelő játékok kiválasztásában, másfelől viszont nem sok olyan újdonságot kap egy vérbeli játékos, amit különböző – szabadon megválasztható – segédprogrammal ne tudna XP alatt elérni már évek óta.

Games for Windows

MIT TAKAR A LOGO?

- A Microsoft által bevizsgált szoftver
- Szélesvásznú üzemmód támogatása
- Az Xbox360 gamepad támogatása, ha a játékot lehet gamepad-dal játszani
- A Vista Játéktallózó használata
- A Windows-élményindex rendszer alkalmazása
- Könnyedén szabályozható szülői korlátozás és telepítés/eltávolítás a Játéktallózóval
- Egységes standok a boltokban
- Egységes jelölés a dobozokon

NEHÉZ INDULÁS

A motiválás tehát nem sikerült tökéletesen, ám a helyzetet tovább súlyosbítja a hiányos kompatibilitás, ami különösen a játékok esetében látszik meg. A játékok körében továbbra is a DirectX 9c a leginkább támogatott csatolófelület, ám az ezt használó játékok nem mind futnak tökéletes biztonsággal Windows Vista alatt. Egy ennél is súlyosabb, nem csak a játékosokat érintő probléma, hogy hiába a januári (hazánkban márciusi) megjelenés óta eltelt több hónap, továbbra is gondot jelent olyan gépet összeállítani, ahol minden hardverhez végleges, WHQL (a Microsoft által bevizsgált) minősítésű, minden funkciójukban tökéletesen működő meghajtóprogramokat kapunk. Ez elsősorban a videokártyákra igaz, de a hangkártyákkal, hálózati vezérlőkkel és TV tunerekkel is vannak kisebb-nagyobb gondok. A Games For Windows elsősorban a kezdő, hétvégi játékosok életét könnyíti meg és nagyobb részben a marketingről szól, mintsem a keményvonalas játékosok számára is minden tekintetben hasznos szolgáltatásról. Ellenben a Live Anywhere szolgáltatás valami igazán új és jó lehetne, ami összeköti a PC-s és az Xbox360-as játékosokat, ezzel is élénkítve a PC-s játék világát. Sajnos azonban a PC-s változatról máris kiderült, hogy csakis akkor élvezhetjük a Live nyújtotta extrákat, ha előbb elindítunk egy Live-támogatású játékot – játék nélkül Live-ot sem kapunk!

A DX10-ről egyelőre nehéz negatívumot mondani, mivel egy nVidia technológiai demón kívül semmilyen más, bárki számára elérhető program nem használja ki. A kizárólag Vistán elérhető DirectX 10 azonban hamarosan megmutathatja, mit is tud valójában, mivel az első új generációs játékok már a célegyenesben vannak, és ezzel együtt hamarosan minden játékos kénytelen lesz elszakadni jól megszokott XP-jétől és átállni a Vistára.

HAMAROSAN GAMER OS

A Microsoft tehát felismerte a valós és létező veszélyt a PC-s játékiparra nézve, miszerint a hangsúly a játékkonzolok irányába mozdult el. Az első lépések a Vistával jó irányba mutatnak, a Games For Windows, a Live Anywhere és a Játéktallózó is jó ötletek, ám a kivitelezésen még van mit javítani. Persze ehhez arra is szükség van, hogy a Microsoft marketing és platform szinten is egyenrangúnak tekintse a Vistát, mint játékplatformot Xbox360-as konzoljával, és többet költsön a tökéletes sebesség és kompatibilitás elérésére a Vista esetében. Ha ezek az új fejlesztések jól működnek, és a felhasználók megismerik őket, újra gyarapodásnak indulhat a PC-s játékosok társadalma, ezzel pedig a játékfejlesztők kedve a PC-s platformhoz – és ki tudja, 1-2 év múlva akár újra régi fényében tündökölhet a PC-s játékipar.

A Games for Windows

A kompatibilitási problémák kutatására egy fejlettnek mondható játékgépet állítottunk össze 32 bites Microsoft Windows Vistával a fedélzeten, majd több, kedvelt és ismert játékot telepítettünk, hogy megtudjuk, melyikkel milyen problémákra számíthat, aki (idejekorán) beleveti magát a Vista világába.

Vistára termett játékok

A legújabb, nagynevű kiadóktól származó játékok jó része már tagja a Games For Windows programnak, így nem lehet gond Vista kompatibilitásukkal. Remélhetőleg a jövőben ez a lista fog a leggyorsabban gyarapodni.

Age of Empires III
Company of Heroes
Lego Star Wars II
Microsoft Flight Simulator X
Supreme Commander
World in Conflict

Gondtalan játék

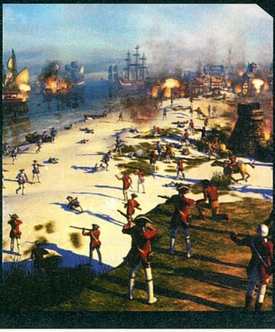
Ezeket a játékokat nyugodtan telepítheted, tökéletesen fognak futni Vista alatt, bár itt-ott kisebb lassulás előfordulhat, ami azonban frissebb driverekkel orvosolható. Fontos még, hogy telepítsd a legfrissebb DirectX 9 csomagot (jelenleg ez 2007. februári).

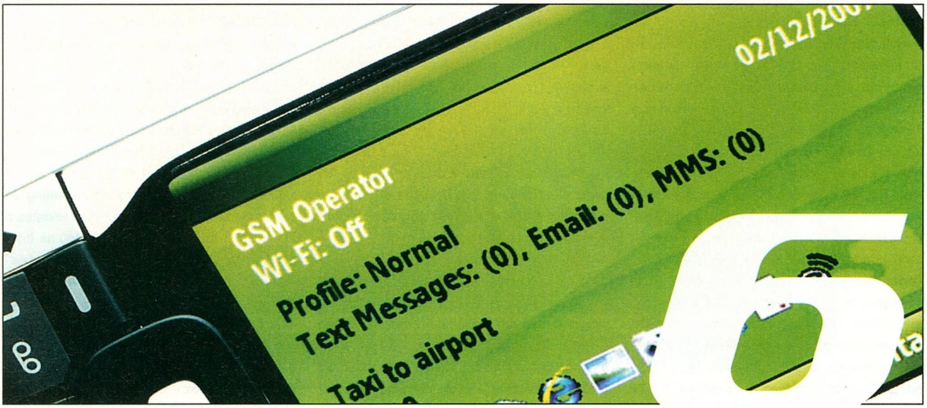
C&C3: Tiberium Wars
Elder Scrolls IV: Oblivion
F.E.A.R.
GTA: San Andreas
Jade Empire
Rainbow Six: Vegas
Sam&Max Season 1
Sims 2
Tomb Raider: Legend
Test Drive Unlimited
UT 2004

Problémás múltinezés

Ezen játékok telepítésénél lehetnek gondok, néhány esetben a teljesítmény is látványosan rosszabb, mint Windows XP alatt, valamint a többjátékos üzemmódnál ütközhettek problémákba. Megoldást jelenthet ilyenkor, ha adminisztrátori módban futtatjátok a telepítőket és a játékokat, mindig telepítitek a legfrissebb javításokat és drivereket, és végső esetben a program indító ikonjánál a kompatibilitási opcióval is megpróbálkozhattok.

Battlefield 2
Call of Duty 2
Need For Speed: Most Wanted
Need For Speed: Carbon
Prey
Quake 4
Splinter Cell: Chaos Theory
Splinter Cell: Double Agent





Windows Mobile 6

Ráncfelvarrás

írta · Kremo

A különböző mobil eszközökön Windows Mobile már több generációt is megért, s immár lassan hivatalosan is nyakunkon az operációs rendszer legújabb, 6-os verziója – továbbiakban WM6. Nézzük mit is érdemes tudni az új rendszerről.

Sokak szerint a WM6 csupán a korábbi WM5 új skinnel ellátott verziója. Nos, be kell látni látszólag ebben sok igazság van, de ha jobban szemügyre vesszük, akkor kiderül, hogy ennél jóval árnyaltabb a helyzet. A Microsoft már eleve kihangsúlyozta, hogy nem egy alapjaiban új rendszerről van szó. Az majd csak a következő – egyelőre Photon kódnéven futó – project terméke lesz, ami végül valószínűleg a WM7 nevet kapja majd. A WM6 névvel illetett rendszer – a készülékinfomációk szerint – valójában „csak" az 5.2-es verzió, míg a WM5 tulajdonképpen az 5.1-es verziót takarja. Tehát a számozás is alátámasztani látszik a megállapítást, miszerint a WM6 csak kisebb újdonságokat hoz.

További változás az egyes verziók elnevezésében is történt. Régebben magam is sokszor tapasztaltam számos félreértést, mely abból következett, hogy sokan pontatlanul adták meg a készülékük által használt WM típusát. Például a Smartphone verziót említették, amikor a Pocket PC-sre gondoltak vagy épp fordítva, esetleg csak annyit mondtak, hogy Windows Mobile. Na jó, de milyen? Ezt megszüntetendő a Microsoft a következő kiterjesztett neveket adta az egyes verzióknak: a korábbi Smartphone verzió lett a WM6 Standard, a Pocket PC-s GSM rész nélküli lett a WM6 Classic, míg a Pocket PC-s és GSM résszel is ellátott – korábban Phone Editionnek hívott – verzió kapta a WM6 Professional nevet.

ÚJ KINÉZET

Az új rendszer már említett új kinézete igen szépre sikeredett, ahogy azt az interneten fellelhető képernyőmentések is bizonyítják. A Microsoft az asztali gépekre szánt Windows Vista kinézetvilágát próbálta átültetni a mobil eszközökre, mondhatni szép sikerrel. Ha funkcióiban nem is, de kinézetében sok program, mint például a Windows Media Player, gyakorlatilag a megszólalásig hasonlít az asztali rendszerben megtalálhatóra.

ÚJ FUNKCIÓK

Mint már írtuk, nem kell alapvető változásokra számítani a funkciókban, ráadásul az egyes programok vagy funkciók brandingenként (egyazon készülék különböző neveken történő piacra dobásakor), esetleg az újabb WM6 verzióknál eltérhetnek, de lássuk, mit is várhatunk a WM6-tól újdonságok, finomítások, javítások terén, esetleg, mi az, ami semmit sem változott. Elsőként a hangokra térnénk ki. A teljes hangállományt fogták és lecserélték, nehogy már használhassuk az esetleg megszokott csengőhangjainkat. Változás az is, hogy ahogy az már elvárható, MP3 és WMA formátumokat rendelhetünk bármilyen eseményhez is, nem csak a csengőhangokhoz, beleértve az SMS jelző hangot is. A szövegbevitel is változott, a szójóslást – amikor az első pár karakter után a rendszer felajánl egy szót – felturbózták. Már az első karakter után tesz ajánlatot a rendszer, de nem csak egy szót, hanem többet, amit az előre beépített szótárból és a később beírt majd megjegyzett szavakból

válogat. Ráadásul ez az adatbázis utólagosan is szerkeszthető immáron. Maga a virtuális billentyűzet, a kézírásfelismerés szintén változatlan. A WM6 inkább a QWERTY billentyűzetes eszközöknek kedvez. A gyorsbillentyűk használatát is kibővítették az olyan alapvető programokban, mint amilyen például a levelező alkalmazás.

Új funkcióként került a rendszerbe az internetes telefonálás, vagyis a Microsoft saját VOIP megoldása. A Smart-Dial – vagyis „okostárcsázás" – funkció 2-es verzióba lépett. Számok gépelésénél az intelligens T9 keresés már nem csak a névjegyzékben, hanem rögtön a híváslistában is keres, és listázza a találatokat. A találatok listájának bővítésére szolgáló gomb rákerült a bal softgombra, gyorsítva az eljárást. A gyorshívás szintén semmit sem változott. Sajnos ez a híváslistáról is elmondható, még csak azt sem javították, hogy ha egy számot tízszer hív az ember az ne foglaljon tíz helyet a híváslistában.

Az Outlookhoz hasonló funkcióknál látványos fejlődést tapasztalhatunk, a névjegyzék funkciói immár felérnek a PC-s verzióval. Összesen több mint 40 különböző információt tárolhatunk egy névhez, beleértve a fénykép hozzárendelést is. A csoportokba rendezés továbbra is kimaradt, de megjelent a névhez társított hívástörténet, mellyel könnyedén nyomon követhetjük, mikor hívtuk az adott illetőt a névjegyzékből. A menüpontok közé bekerült a kontakt SIM-re való másolása is. Az újdonságok közé tartozik, hogy a naptár napi nézetben egy indikátorcsík mutatja, mennyire leszünk elfoglaltak az adott napon. Az e-mailben érkező találkozókból átlinkelhetünk a naptárba közvetlenül az adott időpontra, megkönnyítve a döntést, hogy ráérünk-e akkor. Az üzenetkezelés is javult, a korábbi HTML levelek kezelésének hiánya megszűnt. Teljes támogatást kapunk a levelek olvasásához, de HTML levelet készíteni sajna továbbra sem lehetséges, viszont a HTML támogatást a Direct Push levelekre is kiterjesztették. A névjegyzékből ismert T9 elvű keresés bekerült az üzenetekhez is, ezzel a funkcióval könnyedén szűrhetjük leveleinket, ha épp nem tudjuk melyik az, amelyiket keressük. A keresésnél figyelembe veszi a rendszer a neveket, e-mail címeket, az üzenet tárgyát vagy tartalmát, beleértve az SMS-ket is. Sajnos MS Exchange 2007 kell az Exchange for E-Mail, Fitch Mail, Quick flags és a SharePoint Document Attachment funkciók igénybevételéhez, melyek segítségével, egyszerűbben és gyorsabban férhetünk hozzá e-mailjeinkhez az exchange szerveren.

DOKUMENTUMOK

A dokumentumkezelő programok egységesen az Office Mobile nevet kapták, melyet megnyitva a már ismerős Excel, Word és Power Point mobil változatát láthatjuk, ha Pocket PC-ről beszélünk. Smartphoneokon ez ugye új funkcióként érhető el a WM6-ban, hisz a WM5-ből ez hiányzott. Az Internetezést továbbra is az Internet Explorer Mobile biztosítja, mely a PC-s 7-es verzióhoz hasonló némileg kinézetében, funkciójában azonban egyáltalán semmit sem változott a korábbi WM5-ben fellelhető változathoz képest. A Media Player 10.3-as verzióra nőtte ki magát, mint említettük, itt is nagy a hasonlóság a PC-s verzióval. Ezzel kapcsolatban a változás talán az, hogy média fájlok szinkronizációját az Active Sync vagy Device Center is támogatja a PC-s Playeren felül. A Windows Live immáron a rendszer része, nem kell utólag telepíteni. A korábbi Download Manager itt már Windows Update néven van jelen, és úgy néz ki, itt már haszna is lesz. Megjelent a Marketplace program, mellyel online vásárolhatunk különböző tartalmakat és alkalmazásokat, majd letölthetjük őket közvetlenül a telefonunkra. Az Encryption funkcióval pedig titkosíthatjuk memóriakártyánk tartalmát.

SDK

Az alkalmazások fejlesztéséhez szükséges szoftvercsomag, angol rövidítésben SDK, már elérhető a Microsoft oldalán, mind Standard, mind Professional változatban. Előző Smartphone-okhoz utóbbi Pocket PC-khez használatos.

SZINKRONIZÁCIÓ

A WM6 asztali gépekkel való szinkronizációja továbbra is a megszokott módon történik. Egy kliens programmal végezhető a szinkronizáció a mobil eszköz és az asztali számítógép között. Windows XP alatt a már egy ideje végleges verzióban is létező Active Sync 4.5 tökéletesen együttműködik a WM6-ot futtató mobilokkal is. Aki azonban már áttért a Vista használatára PC-n, az lényegében felejtse el az Active Syncet, és keresse a Mobile Device Centert. Ez ugyanis az új szinkronizációs program, ezt kell felrakni Vista alá WM6-os és régebbi rendszerű telefonok esetén is. Az Active syncet nem is lehet telepíteni Vistára, mégpedig pont a fenti ok miatt.

VÁLTÁS WM6-RA

Mint az lenni szokott, a Microsoft az új operációs rendszerét, a WM6-t is a már meglévő készülékeken teszteli, de csak új készülékeken adja ki. Ezért is – és másért is – sokakban felmerül az igény, hogy a jelenlegi WM5-t vagy épp egy még régebbi rendszert futtató készülékére fel szeretné tenni a WM6-ot. Meg is jelentek az interneten a tesztidőszak alatt kiszivárgott BETA verziók az interneten, mindenféle készülékre átkonfigurálva, melyet igen sokan használnak. Tudni kell azonban, hogy ezen operációs rendszerek használata és terjesztése illegális. Egyben sajnálatos, hogy a felhasználók nagy része még nem követi azt a felfogást, hogy az operációs rendszer is egy „hardver elem" amit meg kell venni. A Microsoft komoly erőfeszítésekbe kezdett ezen illegális rendszerek felszámolásába, ami teljesen jogos a számukra, érthető módon azért nem kívánnak régebbi rendszerű készülékekre WM6 frissítést kiadni, hisz sem nekik, sem a brandingelő cégeknek ez nem áll üzleti érdekében. Ennek ellenére néhány kiváltságos készülékre majd hivatalosan is elérhető lesz a frissítés, mint például a Treo 750-re. A jogi dolgok mellett amiatt is javasolnánk, hogy ne tegyétek fel a nem hivatalos frissítést, mert sok esetben ez, a nem megfelelő szakmai hozzáértés miatt a készülék elrontásához is vezethet.

Sony psp

Ebben a hónapban két PSP-re megjelent játékot mutatunk be nektek. Az első a Call of Duty: Roads to Victory. Tesztünkből megtudhatjátok, hogy az Electronic Arts boszorkánykonyhájából kikerült alkotásnak sikerült-e megszorongatnia a nagy riválist, a Medal of Honort. E havi másik „versenyzőnk" a Rockstar által jegyzett The Warriors. Ez a játék afféle bandaháború-szimulátor – a témához illően - nem kevés brutalitással fűszerezve.

írta · *NightBagoly*

Call of Duty: Roads to Victory

Fejlesztő: *Amaze*
Kiadó: *Activision*
Hálózati játéklehetőség:
6 játékos (WiFi)
Értékelés:

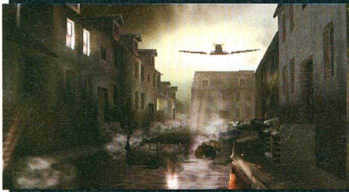
Igazán élvezetes volt figyelni, ahogy az EA és az Activision egymásra licitált a második világháborús játékok kapcsán. Medal of Honor-ra Call of Duty, majd fordítva – az ember csak kapkodta a fejét, miközben tolta végig a jobbnál jobb programokat. Úgy látszik, erről a jópofa belső háborúról nem tudnak lemondani a cégeknél: most éppen PSP-re terelődött át a front. Míg a MoH egy all-star válogatással (és dögös multilehetőségekkel) kecsegtetett, addig az CoD mindent überelő egyjátékos ígéretekkel érkezett. Lássuk, hogyan is sikerült neki!

Aki eddig esetleg nem látott Call of Duty játékot (létezik még ilyen?), annak hadd vázoljam fel a program lényegét: haladunk egy előre meghatározott lineáris úton, lelövünk mindenkit, aki elénk kerül, miközben persze rengeteg izgalmas, már-már filmszerű jelenetet élünk át. Na, ilyen téren egészen jól sikerült a PSP-s változat is: a hangulatot ugyanis nagyon eltalálták. Lehet, hogy a remek grafikai megjelenítés, a sablonos, mégis szerethető második világháborús muzsikák, vagy az egyszerűen élményszámba menő irányítás teszi, de az ember nagyon hamar képes elveszni benne. Ahogy haladunk előre a – sajnos eléggé összefüggéstelen – kampányban, egyre

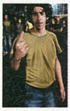
inkább nehezednek a ránk kirótt feladatok, miközben a program afféle jó tanárként apránként belénk préseli a túléléshez szükséges legfontosabb mozdulatokat. Eleinte egy-egy géppuskafészek is komoly kihívást jelent majd, később pedig már holmi harckocsik sem jelentenek akadályt – egy szó, mint száz, az egyjátékos része igen élvezetes lett a dolognak.

De azt hiszem, hogy ebben ki is merültek a pozitívumok. Sajnos, a fejlesztők nem nőttek fel az Electronic Arts teljesítményéhez, így az internetes multiplayer lehetőségét egyszerűen kifelejtették a cuccból, ez pedig annyi, kellemesen eltöltött Medal of Honor órácska után egyszerűen főben járó bűnnek számít. Jó, van WiFi, ahol egyszerre maximum hat havert csődíthetünk össze egy instant parti keretében, de azért ez nem az igazi. Ettől függetlenül pedig akad még egy igen csak ostoba és érthetetlen húzás – a konkurens, hála ugye a netes lehetőségeknek, gyakorlatilag korlátlan játékidőt ígért, na, a CoD kőkemény nyolc órába telt: ennyi ideig tartott végigtolni nekem, aki pedig köztudottan nem vagyok egy nagy FPS betyár, ha nem kapok mellé egeret, meg billentyűzetet is. Természetesen beépítettek egy rakás, teljesítményünktől függően kapott extrát, amelyekért talán megéri újra végiglövöldözni a pályákat, de ez nem elég: ennél több kellett volna...

Összegzés: A kampány rövid, a többjátékos opció meg borzalmasan gyenge: ideig-óráig el lehet vele szórakozni, de sajnos nemhogy nem sikerült legyalázni a Medal of Honor-t, de még csak meg sem közelítette azt.



The Warriors



Fejlesztő: **Rockstar**
Kiadó: **Rockstar Leeds**
Hálózati játéklehetőség: **Nincs**
Értékelés:

Amihez a Rockstar nyúl, az általában arannyá válik. A GTA-sorozat alkotói azonban néha tévútra térnek, ám a kizárólag csak jó, vagy közepes jelzővel titulált programjaik is minimum két-három hónapra a közönség és a sajtó fókuszába kerülnek. Az elképesztően brutális Manhunt nyomdokait követő, ám annál jóval barátságosabb The Warriors is a kisebb anyagi kudarcaik közé tartozik, annak ellenére, hogy igazán sok baj nincs vele sőt PSP-n egyenesen kötelezőnek tartom a beszerzését.

HATALMAS POFON A PS2-NEK

A The Warriorsszal anno tettem egy próbát PS2-n, de valahogy első blikkre nem fogott meg. A mozifilmet nem láttam, ergo a hangulat nem köszönt vissza, az aránylag elnagyolt grafika szemet szúrt, a brutális verekedéseket élveztem, de valahogy képtelen voltam 15 percnél többet játszani vele. PSP-n azonban változott a helyzet. A kézikonzolon régen kopottasnak tűnő grafika nagyszerűen fest, a verekedések ugyancsak zseniálisak lettek, meg merem kockáztatni, hogy az akció-kalandjátékok műfajában a harcrendszer tekintetében új etalon született, a küldetések nagyszerűek és változatosak, a hangulat pedig percről percre egyre inkább szívja magába a játékost. Minden a régi és mégis minden új, ami megkopott volt, az most tündököl, ami egy nagy konzolon kevés volt, az most több mint amiről álmodhatnánk. Pár óra után rá kellett jönnöm, hogy ez a játék erre a konzolra született, és vétek volt a nagytestvérére kihozni.

SZÉTCSAPVA

A Warriors lényegében egy bandaháború-szimulátor. A hatalmas városban számtalan bandával és helyi erővel kell felvenni a kesztyűt, szanaszéjjel graffitizni a falakat, porrá zúzni a belvárost, ellopni mindent ami elérhető, szét kell szívni az agyunkat, és agyba-főbe kell verni mindenkit, aki az utunkba áll. A recept tehát egyszerű, a csomagolás azonban mesés. A játék képi világa tökéletes, a GTA motorjával életre keltett helyszínek és karakterek nagyszerűen festenek, a töméntelen számú átvezető animációk zseniálisak, a minijátékok formájában előbukkanó bűncselekmények pedig rendre megbontják a monotóniát. A graffitizésnél az analóg karral kell a nyomvonalat követni, az ellenfelek megkínzásánál egy körcikken kell megkeresni a legfájdalmasabb pontokat, az autórádió kiszerelésénél a csavarokkal kell elbíbelődni, és még sorolhatnám. A legerősebb része a játéknak a történet minden egyes pillanatában tetten érhető harcrendszer. Számtalan kombó és mozdulatsor játszi könnyedséggel hozható elő, próbáld ki, egy perc alatt belejössz!

A The Warriors király kis játék! Jól néz ki, szénné lehet benne ütni mindenkinek a fejét, hangulatos, kellőképpen obszcén és brutális. Ha ezektől a dolgoktól nem riadsz vissza, akkor bátran szerezd be. Ha igen akkor is... de psszt, anyádnak egy szót se!

Összegzés:
Ultrakirály verekedős játék, egy nálunk nem túl ismert film alapján. Kemény történet, durva srácok, drog, pia és brutalitás Rockstar módra!

MobilJátékok

irta · LtB

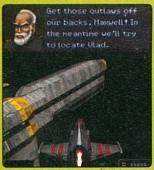
A mobilokon finoman szólva sem mondhatók megszokottnak az űrszimulátor játékok. A Galaxy on Fire azonban egy ilyen darab, ráadásul nem is akármilyen. Telefonokon szintén nem túl gyakoriak még a 3D-s játékok, mai második ajánlatunk viszont ilyen, a Heli Strike egy helikopteres, lövöldözős darab. Azoknak is van javaslatunk, akik a lövöldözés helyett inkább némi száguldozásra vágynak, nekik a Rayman Kart-ot ajánljuk.

Galaxy on Fire

Fejlesztő: **Fishlabs** Értékelés: **9/10**

Az űrszimulátorok mindig is a szívem csücskét jelentették, de soha nem gondoltam volna, hogy a kissé haldokló stílus pont a mobilomon fog egy kiváló játék erejéig feltámadni.

A főmenübe lépve a szavam is elállt, amikor néhány kisebb hajó elhúzott a kamera előtt, majd méltóságteljesen beúszott a látótérbe egy hatalmas cirkáló, mindez teljes 3D-ben és kifogástalan sebességgel. Új játékot indítva érkezik a második meglepetés: a játéknak van épkézláb története. Egy Maxwell nevű, volt katonai pilótát alakítunk. Hősünk hamar felismerte, hogy az igazi nyereséget inkább a zsoldosok életmódja biztosítja, így a hadseregnek



hátat fordítva vállal el maszek feladatokat. A sztori természetesen nem merül ki ennyiben, összefutunk még régi bajtársainkkal, ám már jól fizető kuncsaftként. A megszerzett pénz hajónk pofozgatására és természetesen lecserélésére fordíthatjuk, amennyiben eléggé vagyonosak vagyunk. A sikerdíjon kívül a lelőtt ellenfelek rakományát is felmarkolhatjuk, majd pénzzé tehetjük, így némi kereskedés is bekerült a játékba.

Bizonyosan állíthatom, hogy ezen a játékon senki sem lesz túl egy délután alatt, tengernyi a feladat, a tiszta játékidő alapján sokkal inkább hasonlít egy nagyobb platformra írt játékra, mint egy telefonra készültre. A missziók során találkozunk jó néhány igen jellegzetes mellékszereplővel, tényleg sikerült igazán „élővé" változtatni a történetet általuk. Az egyetlen apró negatívum talán a kicsit hosszabbra sikerült töltési idők jelentik, de ennek a játéknak ez bőven elnézhető.

Heli Strike 3D

Fejlesztő: **Fishlabs** Értékelés: **7/10**

Ahogy a cím is büszkén hirdeti, a Heli Strike már a java játékok újabb, 3D-s generációjához tartozik, mely mára már egész nagy teret hódított, ám igazán kiemelkedőt még nem túl sokan tudtak alkotni.

A játékot elindítva takaros intro fogad, mely a játék motorjával készült, és röviden elmagyarázza a kissé sablon sztorit: a gonosznak interkontinentális rakétája van, tanítsuk gyorsan móresre. Tekintve, hogy egy vertikálisan scrollozódó lövöldét tisztelhetünk a Heli Strike személyében, az irodalmi mélységeket nem igazán érintő történetért bőven kárpótol a kiváló grafika és a remek játszhatóság. Kilenc pályán verekedhetjük végig magunkat, a trópusi tengerpartoktól dzsungeleken és sivatagokon át igen nagy a választék, elunni biztos nem fogjuk. Ellenfélből is akad jó néhány, földön vízen, levegőben próbálnak megállítani a gaz ellen katonái, a szintek végén pedig természetesen kövér főnökök várják, hogy a másvilágra küldjük őket. Ez utóbbi feladat a legtöbb pályán elég könnyűre sikeredett, még a kissé gyéren osztott fegyverbónuszokkal is hamar kivégezhető a legtöbb főhentes.

Ahogy már fentebb említettem, a játék kivételes vizuális örömökkel kényezteti a játékost, kiválóan néz ki a 3D grafika, és nem utolsósorban igen gyors is, csak elvétve találkozhatunk egy pici lassulással. A hangszekció sajnos jóval szegényesebb, a főképernyő alatti zene és néhány hangeffekt ki is meríti a palettát. A kampány kilenc pályája és a Scramble mód néhány órára biztos kikapcsolódást nyújt, ha egy jó lövöldözésre vágyunk.

Rayman Kart

Fejlesztő: **Gameloft** Értékelés: **8/10**

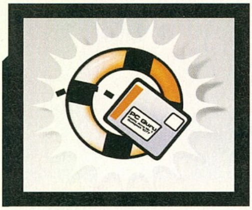
A Raving Rabbids idióta nyulai nem pihennek, most éppen egy gokartversenybe szállhatunk be velük és Rayman néhány régebbi ismerősével. Nem nehéz felfedezni, hogy az eszmei elõd a Mario Kart lehetett, a kérdés csak az, hogy feledtetheti-e a hasonlóságot a minőségével a Rayman Kart.

Az már első pillantásra látszik, hogy lesz dolgunk bőven a játékban, mivel a különböző játékmódok, helyszínek és versenyzők jelentős része bizony egyenlőre zárva van. A kinyitásukat az Arcade mód kiválasztásával kezdhetjük el, melyben a különböző, igen változatos helyszíneken kell teljesítenünk meghatározott versenyeket, ahol a feladat nem feltétlen csak a győzelem, de egyéb feladatok is felmerülhetnek. Legfőbb célunk mégis az itteni pénznem, a Lum gyűjtése lesz, mivel ez vezet közvetlenül a lehetőségeink bővítéséhez. E mellett a Free Play mód alatt játszhatunk hagyományos kupáért zajló bajnokságokat, valamint egy különálló versenyt is. A futamok jó szokás szerint nem folynak valami békésen, minden versenyzőnek van csak rá jellemző támadása, valamint vannak általános lehetőségek is, hogy ellenfeleink dolgát minél jobban megnehezítsük – sajnos ők sem fognak kímélni minket.

A Gamelofttól szinte már megszokott módon gyönyörűen kidolgozott grafikával állunk szemben, gyorsan és meglehetősen nagy látótávolsággal rajzolja ki a pályát, a játszhatóság a jó sebességnek és az egyszerű, de jól működő irányításnak hála igen jó. Innovációs díjat nem visz haza a Rayman Kart, ám a három nehézségi szinten kinyitható rengeteg dolog biztosan nem hagy unatkozni egy száguldani vágyót sem.

PC GURU
LANTRYFREE
LAN AMÍG BÍRJUK.
Elérkezett
a TE időd!
Szállj be
TE is a
csapatba!
Mérd össze tudásod a PC GURU szerkesztőivel és a legelvetemültebb olvasóinkkal! Találkozzunk a PC GURU következő LAN Party buliján!
Helyszín:
T-Online PG Cyber Cafe,
Budapest Mammut I. Üzletház (mozi pénztár mellett)
Időpont:
2007. május 10. (csütörtök)
18:00-tól, amíg bírjuk...

T · · Online · · ·
ULTIMATE
ONLINE
GAMING
CYBER
CAFE
60 PERC INGYEN JÁTÉK VAGY INTERNET
Magyarország legnagyobb internet-kávézójában és számítógépes játéktermében: a T-Online PG Cyber Caféban
Az utalvány 2007.06.30-ig érvényes.
Megtalálsz minket a Mammut I. harmadik emeletén,
a Palace Mammut mozi előterében!
80 számítógép, 10Mbit/s internet,
több mint 80 játék, légkondicionált helyiség
Nyitva tartás: 09:30 - 22:00
www.PGCC.hu



Harduer mentőöu

írta · Cray

6600GT GOND?

Hy team!

Lenne egy nagyon idegesítő problémám. Először is a gépem: Asus Kx600pro, Amd Athlon xp 2500+ 512mb ddr memória és egy Geforce Fx 5200 VGA. Nos a probléma a következő: novemberben vettem egy 6600GT-t a gépbe, és kb. karácsony óta nem akar működni. Először csak enyhe problémák voltak pár perc játék után, félpercenként villódzik a kép, és olyan 15 perc játék után megáll és újraindul a gép. Királyul kiírta, hogy driver probléma, így hát feltettem a legfrissebbet, asszem a 93.71-es volt az. Utána csak jobbak voltak a gondok. Pl. Gyűrűk ura közben (az első egység kihívása után) egyszerűen beakadt a gép, Visszadobott a Windowsba és megcsodálhattam a VGA nélküli Windowst. Miután végigolvastam a tömény szitkozását a VGA-mnak, és hogy egy percem van elmenteni a cuccost, újraindult,és kezdődött az egész előről. Átraktuk a VGA-t egy másik gépbe, és pöpecül működött. Aztán formázás, telepítés porolás, és ugyanaz. Az Oblivionba pl. ha be akarok tölteni egy mentett játékot, egyszerűen kilép a Windowsba, és nem ír ki semmmmmmmit! Nem mellesleg egy pár perc játék után elkezd lassulni és szaggatni. Amikor kilépek, látom, hogy 50 fokos a gép ez normális? Egyébként karaj az újság! Egy felidegesített ember (Moravetcz Ádám).

Kedves Ádám!

Amikor azt írod, hogy 50 sec van hátra, és a gép újraindul, az vírusra utal. Sasser-nek hívják, és számos antivirus cég készít ellene fixeket. Ezek használatát mindenképp javaslom, mert sejtésem szerint a problémák nagy részéért ez a kártevő tehető felelőssé a gépeden. Told le mondjuk a NOD32 30 napos ingyenes próbaváltozatát a netről (www.nod32.hu), s alaposan gyomláld ki vele a géped. Mellette tűzfal sem ártana, pl. a Keiro.

UGA CSERE

Hali!

Hogy ne nagyon húzzam a dolgot az elején, olyan problémával fordulnék hozzád, hogy nem tudom a géphez milyen videokártya passzolna leginkább. A konfig elég jó, igaz h már másfél éves. Egy Pentium prescott 3 ghz proci, 3 giga DDRII 533 Mhz (2x512M,2x1G Kingmax) memória, Asus P5B Deluxe alaplap (eredetileg Asus P5AD2 Deluxe volt, de az meghalt fél éve, akkor vettem a mostanit), jelenleg egy Geforce Fx 5900 videokártya (ami szerintem a gépem leggyengébb pontja), Q-tec 650W táp, 4x 250G Sata vinyó, 80G mobil rack, CD író, DVD író, DVD olvasó (jól tele van pakolva a gép, de ezt hűti összesen 8 db ventillátor). A teszteken a gép rendre szépen teljesít, viszont a videokártyán érződik, hogy amikor megvettem MO-n még nem nagyon lehetett se kapni, és a gyártás is gyerekcipellőben járt még, így most hogy kezd szépen fejlődni, szeretném lecserélni egy olyan darabra ami egyrészt szépen ki is szolgálja a gépemet, másrészt pedig időtálló legyen (már amennyire ez lehetséges a mai technológiai fejlődésben). A rá szánt összeg max. 100K. Nagyon örülnék, ha tudnál segíteni!

Üdv.: lamakid

Ui. Remélem, ki tudod bogarászni a sok zárójeltől a lényeget. :)

Ui2. Szerintem a gépemen simán futna a Vista, de a játékokhoz kevés lenne a videokártya, ezért is akarom cserélni.

Kedves lamakid!

Szerintem a gépedhez akármelyik „eggyel korábbi" generációs csúcskártya megfelel. Akár nVidia (7800GTX), akár ATI (X1800XT). Ezek közös jellemzője a még mindig bőven elegendő kakaó, és a kicsivel 100.000 forint alatti ár. Bármelyiket válaszd is, szerintem a következő egy-másfél évben elegendő lesz a teljesítményük. A Vistához meg annyit tennék hozzá, hogy 3GB RAM mellett nagyon szépen fog futni. Viszont figyelj rá, hogy alapból felpakol (változataitól függően) 8-10-15 gigát, tehát érdemes neki legalább egy külön 40-50GB-os partíciót csinálni.

Mindenkinek: Vistáról lesz még szó szerintem, mint új őrület, hamarosan ideggörcsbe fogja kergetni az egyszeri home-júzert. Halk sírás hangjait hozza felém a szél, meggyűlik még a bajunk a hosszúkürttel... (Várjál még azzal a Vista telepítéssel én is azt mondom, jómagam fél nap után kivágtam a gépről és visszatoltam az XP-t, szóval csak türelem, sok minden nincs még meg hozzá. – Joc)

KATTOGÓ UINYÓ

Sziasztok!

2 kérdésem lenne.

1. Van egy 160 GB-s Samsung winyóm. Véletlenszerűen elkezd kattogni, kattog vagy 5ször, és abbahagyja. Ez a 3. winyóm ebben a gépben, változatlan konfiggal, ami elkezd kattogni (mind a 3 kattogott, a másik 2 Seagate volt). A konfigom Asus P5GD2(pci express), P4 3200 mhz, ATI Radeon x700 pro (256 MB), 2x512 MB RAM (533 mhz (tudomásom szerint), ddr2, jó minőség (Kingston vagy Kingmax nem emlékszem)), Audigy hangkártya(talán zs2), NONAME táp 400 W.

2. Namost a tápot akarom lecserélni mindenképp vmi minőségire, de nem tudom befolyással lesz e a winyóra. A tápomra elég sok minden van rákötve (1 ledes neoncső, 2 DVD olvasó/író, a videokarim külön hűtője stb.). A kérdésem h milyen tápot vegyek (max. 20000, égbeverő összeget nem költenék rá). A zajossága nem zavar. Válaszotokat előre is kösz, hűséges előfizető: Peti

Ui. Az újság nagyon jó, így tovább!

Kedves Peti!

Ha zsinórban a harmadik HDD-t nyírja ki a géped, az szerviz-esélyes... Ezt a hibát nagyon nehéz, ha nem lehetetlen otthon kitesztelni, pláne, hogy gondolom, csak egy bizonyos idő után jelentkezik a probléma. Szervizbe cipelés előtt mindenesetre írj ki DVD-re minden fontosat, az a biztos. Elképzelhető, hogy az új táp megoldja a gondokat, de mérget nem

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

vennék rá. Sajnálom, de passzolok... Természetesen ennek ellenére nem maradhatsz fantasztikusan bölcs tanácsaim nélkül, tápvásárlás téren... Bruttó 20 darab mátyásért ilyen géphez én egy 500W-os Sirtec-et (Chieftec) javaslok, és bár mondtad, hogy a zajtényező az nem tényező, szerintem mégis kedvelni fogod, hogy ez a modell bizony meglehetősen csendben teszi a dolgát.

HDD ÁTHALLÁS

Kedves Guru!

A következő problémával fordulnék hozzátok: Nem régen vettem „új" alaplapot és procit egy ASUS P5PE-VM (AMIBIOS LLL, de hát olcsó húsnak...) és egy CoreDuo személyében. Élveztem, hogy nem hal meg annyiszor, mint az elődje, gyors is és szép is és aranyos is, egészen addig, míg Office alkalmazások telepítése közben el nem kezdett „kattogni" a zene. Hamar rájöttem, hogy a HDD műveletek „hallatszanak bele" a hangkártyámba. Ami egyrészt zavaró, másrészt pedig aggódom, hogy nem teszi-e tönkre a hangfalaim mélysugárzóit (néha nagyon durva hangja van). Tudtok ebben nekem segíteni? Hogyan szűntethetném meg a kattogást? Már minden drivert újratelepítettem, frissítettem és félek, hogy valami hardware dolog lesz... Jah, egy Audigy hangkártyám van. Bár nem tudom ez számít-e. A lényeg, hogy nem alaplapi. Még megpróbálok egy másik PCI slotot, hátha segít...

A gyors válaszotokat előre is köszönöm!

Üdvözlettel: Akkullantovieczý

Kedves Akkullantovieczý!

A nevedet csak kopipészttel kíséreltem meg leírni, ezt muszáj volt megjegyeznem, remélem nem bántódsz meg :) Megírhattad volna, hogy a hangkártya másik PCI-slotba való költöztetése megoldotta-e a gondot, mert lendületből én is ezt javasoltam volna. Mindenesetre ilyenkor érdemes a „legszélső" slottal próbálkozni először. Előfordult az is, hogy másik (akár régebbi) driver feltelepítése oldotta meg a gondot, ezért ezzel is érdemes kicsit variálni. Valószínűleg az lehet a probléma, hogy az alaplap nem szeparálja el megfelelően egymástól a perifériákat és a HDD által keltett zavarok átszivárognak más eszközre, s a hangkártyánál ezt hallani is. Más PCI slotba helyezésen kívül nekem sincs egyéb ötletem sajna.

VÁRATLAN REBOOT

Helló!

Nekem az lenne a gondom, hogy a gépem (legtöbbször Carbon közben) minden előjel nélkül újraindul. Ez a dolog akkor kezdődött, amikor a 256 MB RAM-om mellé vettem egy 512 MB-set is. A videokártyám NVidia GeForce FX 5200 (128mb). De nem csak a Carbon hülyült meg, hanem majdnem az összes játékom. Újraindulás után azt írja ki, hogy a Windows súlyos hiba után helyreállt. 1-2-szer az is kijön, hogy Windows Normál módú indítása, és ha kiválasztom, akkor kb. 2 mp-ig tölt a Windows és kijön fél mp-re egy kék ablak aztán újraindul. Egyszer már ezért le kellett formattálni a gépemet, és azután azt mondták, hogy azért, mert Sulinetes a winchesterem. Pedig miután a helyett beraktak mást, azután is kiírta egyszer ugyanezt, de szerencsére akkor nem rontódott el. Lécci rakjátok bele a PC Guruba... Snekszer András

Kedves András!

Szerintem a winyód Sulinetes mivoltának nem sok köze van az instabilitáshoz, meg a fagyásokhoz. Annál inkább az újonnan beszerkesztett RAM modulnak. Van egy marha hasznos kis program, a neve memtest86+ (www.memtest.org). Ellenőrizd BIOS-ban, hogy az alaplap alapbeállításokkal hajtsa a memóriát. Ezután futtasd le a tesztet, és ha hibát ír ki, vidd vissza a modult. Ha visszaadják azzal, hogy hibátlan a cucc, akkor sajna csak a Te gépeddel nem megy rendesen. Ilyen sajnos megesik, nincs mit tenni, add el a modult, és vegyél helyette másikat, lehetőleg valami nívósabb gyártótól.

HALK PC

Szia!

Szeretnék egy teljesen halk (tudom ez nem teljesen megvalósítható...) PC-t létrehozni, ezért gondoltam a HeatPipe hűtésre. Ilyet szeretnék a processzorra, meg a videokártyára is, ha lehet. A gépem a következő: GigaByte K8VM800M alaplap, egy belevaló AMD Sempron 3000+ processzor, ami most 2400 MHz-en megy, 768 MB RAM (512 MB RAM+ 256 MB RAM), egy 80 GB-os HDD, két optikai meghajtó (egy 16x-os DVD-író és egy 16x-os DVD-olvasó), egy GeForce 6600-as videokártya 256 MB RAM-mal és egy SoundBlaster Live! 5.1 hangkártya. Ja és a legfontosabb, amit már rég ki akartam dobni: a 300 W-os Codegen táp. Ehhez a konfighoz ajánlhattok egy tápot is. Elképzelhető, hogy lesz a gépben egy 300 GB-os winchester is. Előre is köszönöm a választ!

Üdvözlettel: Toombs

Kedves Toombs!

A cél megvalósítható, annyiban, hogy a HDD-k hangját fogod csak hallani. Mondanám, hogy ha sok pénzed van, akkor a Zalman teljesen passzív „hűtőháza" (TNN 500AF vagy TNN 500A) a megoldás, de ennek árából vehetnél még egy PC-t... Viszont érdemes maradni a Zalman háza táján, mégpedig azért, mert itten vagyon a Reserator1 Plus nevű vízhűtés, ami tudvalevő teljesen passzív, és segítségével megoldhatod mind a VGA, mind a CPU hűtését, méghozzá hang nélkül! Az alaplapod északi hídja szerencsére passzív hűtéssel rendelkezik, így ezzel nem kell foglalkozni. A majdani 300 gigás HDD hűtésére szintén van passzív megoldás, ismét a Zalman-tól (ZM-2HC2). Ez ugyan 3,5-ről 5,25-re növeli a meghajtó külső méreteit, cserébe teljesen hangtalan. Tápegységből is szerencsére van választék, ha noiseless megoldást keresel (FSP Zen, Yesico FL sorozat). Ráadásul ezek mindegyike komoly minőségi szintet képvisel, tehát nem kell aggódni, hogy gagyiba akad bele az ember. (Annyit hozzátennék, hogy esetleg egy ultra halk, nagyon alacsony fordulatú (400-600rpm) házventilátorra szükség lehet annak megakadályozására, hogy a szellőzés teljes hiánya miatt túlmelegedjen a gép.)

> **Általános tudnivalók**
>
> A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

ajándék a szerelés, a tesztelés és 3 éves szerviz
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) 141.150 169.380
(Asus M2N-E, Athlon64 X2 4200+, 1GB/800MHz, 250 GB, Pioneer 112D, ATI X1950Pro, Asus ház 350W, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) 150.850 181.020
(ld. Sirius 3, de Asus P5NE-SLI,Core2Duo E4300 2*1,86G)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) 200.850 241.020
(Gigabyte M57SLI-S4, Athlon64/X2 4600+, 1 GB/800 DDR2 , 320 GB HDD, Pioneer 112D, GeForce 8800 GTS, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 450W táp, Logitech billentyű, MX400)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 220.725 264.870
(ld.Sirius 3 Max, de GA965P-DS4, Core2Duo E6400 2*2,13)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 312.825 375.390
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, Athlon 64 AM2 X2 5200+, 2 GB GEIL DDR2/800, 400GB WD 16 MB cache HD, NEC 7173 GeForce 8800 GTX 768M,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 339.675 407.610
(ld.Sirius 3Ultra,Asus P5N32-SLI, Core2Duo E6600

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450
www.aliencomputers.hu H-P: 10-19, Sz: 10-14

GIGABYTE TECHNOLOGY
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal,
8800GTX 768M 115.500 138.600 8800GTS 320M 62.600 75.120
X1950 Pro256 37.650 45.180 GA-M59SLI-S4 30.700 36.840
GA-965P-S3 21.125 25.350 GA-965P DS4 32.500 39.000
házak: Triton 13.500 16.200 Aurora (alu) 22.300 26.760

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 931C 64.650 77.580 17" 731BF 54.200 65.040
újdonság: 5ms 20" 204B 83.300 99.960
6ms 19" 971P 86.500 103.800 17" 770P 59.500 71.400
8ms 19" 940N 41.650 49.980 17" 710N 36.500 43.800
21" 215TW (8ms, 1000:1, wide, Pivot) 108.700 130.440
AOC LM-729 17" 8ms, forgtható, DVI 36.200 43.440
LM-929 19" 8ms, forgtható, DVI 45.550 54.660

VGA, MB, HD, RAM 3évgarival (Leadtek, Sapphire 2 év)
Gainward 8800 GTX 384 bit 768 MB 109.600 120.560
8800 GTS 320M 59.300 71.160 7600GT AGP 28.200 33.840
Leadtek 7900 GS 33.750 40.500 7600GT 25.800 30.960
Core2Duo lapok : ABIT FP-IN9 SLI 24.975 29.970
Asus P5N-E SLI 23.125 27.750 P5B-E 26.800 32.160
Samsung 16M 320GB 17.975 21.570 500GB 26.800 32.160
WD 16MB 250GB 14.975 17.970 320GB 17.650 21.180
AM2 X2 3600+ 14.800 17.760 X2 4600+ 24.800 29.760
Core2Duo E4300 28.975 34.770 E6600 59.500 71.400
SATA DVD-írók LG 6.500 7.800 NEC 6.600 7.920
Kingmax DDR2/800 512M 7.700 9.240 1GB 15.225 18.170
DDR2/ 800 MHz CL4-es kit-ek:
Corsair Twin2X 1GB 26.900 32.280 2GB 43.700 52.440
GEIL Ultra 1GB 19.725 23.670 2GB 38.400 46.080
Chieftec táp: 450W 11.975 14.370 560WBTX 18.950 22.740
Creative X-Fi Fatality 36.850 44.220 Gamer 27.900 33.480

PROCITUNING

Hello PC Guru team!
Van egy kérdésem a processzorommal kapcsolatban. Az adatai AMD Athlon XP 3200+ 2.19GHz. Sajnos nem vagyok túl jártas ebben, de valakitől azt hallottam, hogy át lehet állítani a GHz-et magasabb teljesítményre. Ha ez igaz le tudnátok írni hogyan? Még azt is szeretném megkérdezni, hogy mit jelent a 3200+? Még egy kérdés, 50 000 forintból milyen videokártyát lehet venni? Kérlek titeket, hogy segítsetek! Előre köszöni hűséges olvasótok: OG

Kedves OG!
Fel lehet tornázni a CPU teljesítményét, de ehhez nem árt némi szakmai felkészültség. A processzorok órajele a szorzótényező és az úgynevezett Front Side Bus (FSB) szorzata. Esetünkben ez 200MHz, a szorzó pedig 11 (így jön ki a 2200MHz: 11x200=2200). A szorzótényező hősidők óta fix, játszani az FSB magasabbra állításával lehet. Erre kínálnak lehetőséget az alaplapok jobbik fajtái. Ezek BIOS-ában gyártótól függően tudod szabályozni az FSB mértékét. Ezzel azonban érdemes óvatosan bánni, mert a nagyobb FSB-vel megküldött rendszer több áramot fogyaszt, ennél fogva sokkal nagyobb hőt termel, mintha alapjáraton ketyegne. Ezért ilyen tuning előtt mindenképpen javasolt erősebb CPU-hűtésről gondoskodni.

Ha ez megvan, akkor el lehet kezdeni az FSB emelését, a lehető legkisebb lépésekben. Minden egyes lépcsőfok után az újraindított gépet érdemes nyúzni egy darabig valami izmosabb tesztprogrammal (javaslom a 3DMark aktuális verzióit), és ha instabilitás lép fel, azonnal vissza kell térni a legutolsó, még stabil beállításokhoz. Érdemes észben tartani, hogy az FSB emelésével nem csak a procit gyűröd, mert ez a frekvencia határozza meg a memóriamodulok sebességét is. Nem nehéz kitalálni, hogy a DDR400-as modul alapesetben 400MHz-es effektív, vagyis 200MHz-es valós órajel elviselésére van tervezve. Imigyen könnyen előfordulhat, hogy felfelé lépkedve az FSB-vel nem is a proci, hanem esetleg a gyengébb minőségű RAM teszi le hamarabb a kalapácsot. Van még egy bűvös dolog, ez pedig a feszültség. Ezzel viszont igazán finoman érdemes bánni, lévén ez az, amivel igazán ki lehet nyírni egy egyébként szépen muzsikáló rendszert. Ugyanis ha kicsit bizonytalankodik a gép tuningolt órajelek mellett, akkor egy kis feszültségemelés néha szokott segíteni. Persze ez a megoldás sem mindenható, tehát ha be sem bootol a gép, akkor magasabb feszkóval sem lesz jobb, ez csak arra jó, hogy a kissé bizonytalan működést stabilizálni segítsen. Hátránya a bazi nagy plusz hőtermelés. Ennyi lenne nagyjából az elmélet, de ha engem kérdezel, akkor ennek bizony még nagyon alaposan olvass utána a neten, és csak ezután vágj bele, természetesen kizárólag saját felelősségre. Az esetlegesen okozott károkért a szerkesztőség semmilyen felelősséget nem vállal!

Végül a géped adatai nélkül sajna nem tudok korrektül VGA-kártyát ajánlani.

TV KIMENET

Heló PC Guru!
Érdeklődnék, hogy hogyan lehet összekötni a gépemet a TV-vel, hogy filmet tudjak nézni a gépen keresztül. Elvileg minden kábelem megvan, csak a videokártyát nem tudom beállítani.
Előre is köszi:
feri

Kedves feri!
Rém egyszerű: kábelek összeköt, TV bekapcsol, UTÁNA gép bekapcsol (kikapcsolásnál fordítva). Desktopon jobbklikk, tulajdonságok, speciális gomb. Itt lesz egy olyan, hogy megjelenítő eszközök. Ott fog vigyorogni a TV. Kapcsold be és voilá.
Jó mozizást!

FÜLES ÉS EGÉRPAD

Sziasztok!
Szeretnék venni 1 új fülest és 1 egérpadot, de nem tudom, melyiket vegyem meg. A következő fülesekre gondoltam: Sennheiser PC 166/ PC 161/PC 160 SK, SteelSound 5H v2 USB, Razer Barracuda HP-1. Padok közül a SteelPad QcK heavy és a SteelPad S&S-re gondoltam. Persze ha van jobb ötletetek, szívesen fogadom. A válaszotokat előre is nagyon köszönöm! Hűséges olvasótok: Sliv.

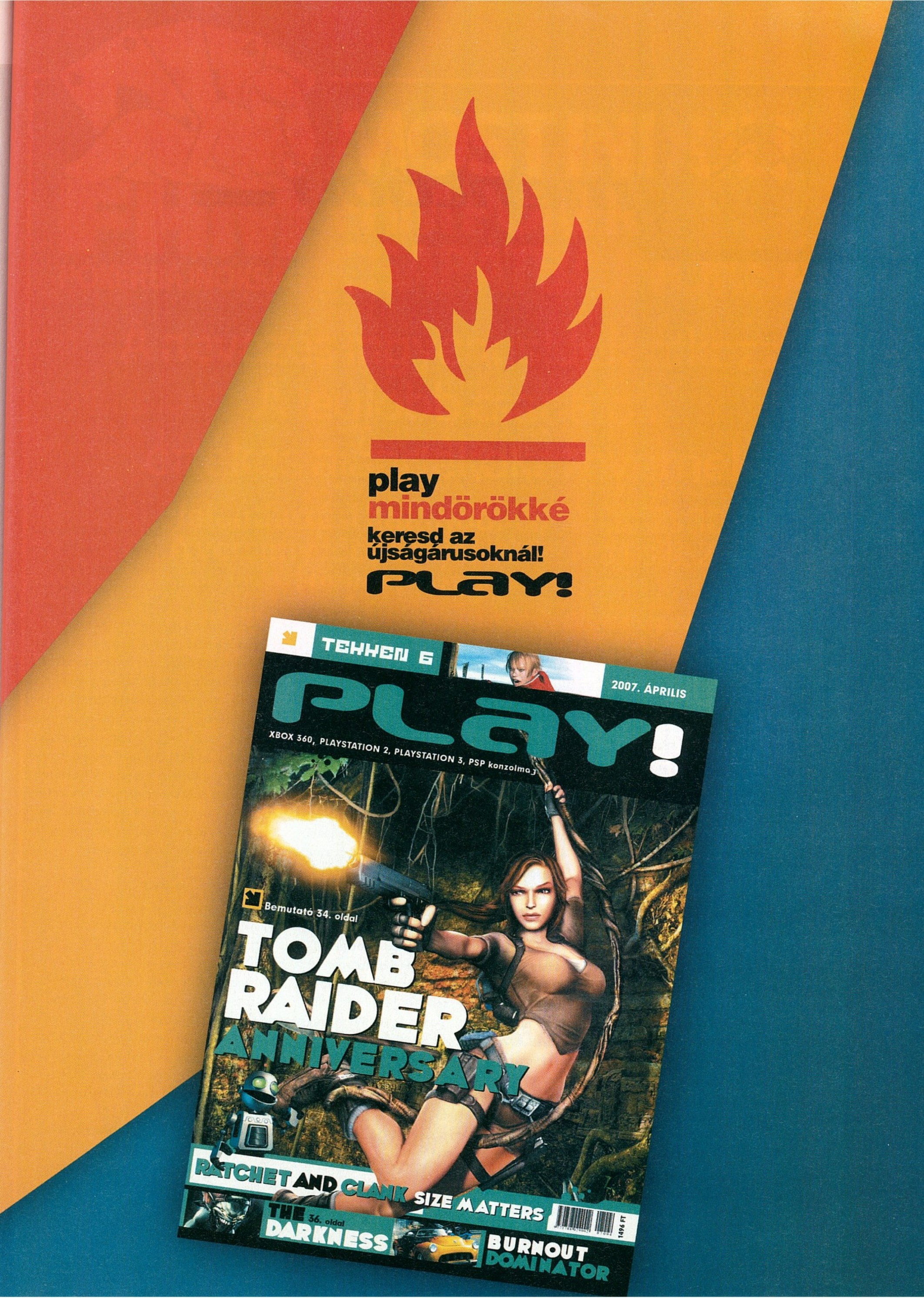
Ui. Úgy tudom, hogy a Razer Deathaddernek van egy-pár hibája, pl.: túl alacsony, ezért összekarcolódik. Szerintetek van arra esély, hogy ezeket a hibákat gyárilag kijavítsák és ha van, akkor érdemes e várni rá?

Kedves Sliv!
Fülesek: én a Sennheisert ajánlom, nekem bevált. Padok közül én csak Razert vennék, logikusan, ha van pénzed akkor eXactMat, ha nincs, akkor Mantis. Mantis estében viszont kétféle van (speed és control), ezt lehetőleg előtte próbáld ki, hogy melyik a jobb neked. A speed „jobban csúszik", cserébe kevésbé precíz, a control kicsit jobban tapad az egér aljához, cserébe borzasztó precíz headshootokat lehet vele osztani. eXactMatnál ugye nincs ilyen dilemma, mert ott a két oldalon megkapod mindkét felületet. A DeathAdderhez még nem volt szerencsém, de ha minden igaz, akkor hamarosan tesztelni fogjuk, javaslom, hogy várd meg a tesztet, utána bizonyosan könnyebb lesz a döntés. Egyébként a DeathAdderről én sem hallottam sok jót, emiatt pláne nagyon kíváncsi vagyok rá. A jelenlegi legjobb gamer egérnek még mindig a Copperheadet tartom (persze a Logitech-fanok most vadul vetegetik a kereszteket, de hát én már csak ilyen vagyok). Ráadásul a honlap alapján a DathAdder csak jobbkezes kialakítású... Pedig ugyi minden Razer elvből kétkezes, lévén a góré (Robert Krakoff) is balkezes. Legalábbis eddig ez így volt, és emiatt volt minden balkezes gamer Razer-fan...

FAGYÓ RENDSZER

Sziasztok!
Elég nagy problémával fordulok hozzátok, kérlek segítsetek! A gépem: Asrock K7Upgrade 600, Athlon XP 2600+, 768 MB Ram (Kingston), 80 GB Samsung winchester, Chieftec 410W-os táp, Club 3D Radeon 9600 256MB (Zalmann bordával), DVD-olvasó, CD-író. A gondom az, hogy a gép egyes játékok alatt megfagy, végül teljesen kikapcsol (monitor sem kap jelet). Ezt nem túlságosan rég kezdte el csinálni, és csak bizonyos játékok alatt: Quake 4, Half Life 2 jól megy (órákon át kifogástalanul!!!), például SW:Kotor 1-2, NFS: Most Wanted befagy a fentebb írt módon. Próbáltam driver, directx frissítéssel, alaplapi újabb driverrel, semmi eredmény, minden maradt a régiben. Memóriák, táp, VGA, winchester kipróbálva több helyen, mindegyik OK. Alaplap 4hónapja lett kicserélve, azóta nem lett mozdítva sem. Tudom, nem nagy szám a gép, de csak ritkán játszok rajta, leginkább dolgozok és netezek vele.
Válaszotokat előre is THX!
Üdv: Árpád

Kedves Árpád!
Ha az általad említett komponenseket kipróbáltad, és máshol jól működtek, akkor végső gyanúm az alaplapra irányul. Hiába csak négy hónapos a kicsike, sajnos a nem éppen prémium márkaként számon tartott ASRocktól simán kitelik, hogy hazavágja a játékélményt. Mivel alaplapot nagyon nehéz otthon kitesztelni, ezért egy jó szervizt javasolnék. Logikusan: ha minden más jól működik, akkor az egyetlen máshol ki nem próbált alkatrész a bűnös. Ezzel kapcsolatban viszont érdemes kizárni minden egyéb hibaforrást. Tehát mielőtt hónod alá csapod a gépet, érdemes esetleg egy XP reinstallt csinálni (ha ez a hiba elhárításának reményében már megtörtént, akkor persze felesleges), és egy komolyabb vírusellenőrzés is javasolt.


play
mindörökké
keresd az újságárusoknál!
PLAY!
TEKKEN 6
2007. ÁPRILIS
PLAY!
XBOX 360, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3, PSP konzolmagazin
Bemutató 34. oldal
TOMB RAIDER
ANNIVERSARY
RATCHET AND CLANK SIZE MATTERS
THE DARKNESS 36. oldal
BURNOUT DOMINATOR
1496 FT

Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

TŰZFAL

Kedves Guru csapat!

1. Annyit kérdeznék, hogy szerintetek melyik a legjobb tűzfal (ha pénzt is áldoznék rá), és ti melyiket szeretitek, melyiket ajánljátok?
2. Az nagy baj, ha eddig nem volt a gépemen?

Válaszotokat előre is köszönöm: Chaser

Kedves Chaser!

1. Hát több is volna. Outpost, Kerio, ZoneAlarm. Szerintem kezdhetnéd az elsővel: Outpost – http://www.agnitum.hu/ próbaváltozat letölthető, diákkedvezény, magyarítás stb. És még jó is!

2. Szerintem igen. Egy normális tűzfal nélkül, vagy csupán a Windows saját tűzfalával csak az a hacker vagy féreg nem kopogtat be a gépedre, amelyik nem akar. Ennek természetesen az az orvossága, hogy telepítesz és beállítasz egyet.

Persze ha a routereden tűzfal szoftver is fut, az is hatékonyan elrejthetett a támadások elől.

BIZTONSÁGI RENDSZER

Kedves PC Guru team!

Egy kis biztonsági (de főleg iszonyúan idegesítő) problémával fordulok felétek. Néhány hónapja történt a gépemen egy igen komoly vírustámadás, amit végül csak egy másik gép segítségével és teljes rendszer-újratelepítéssel sikerült megoldani. Ekkor döntöttem úgy, hogy a lehető legerősebb védelmet választom a gépem számára. A NOD32 mellett igyekeztem mindenből a legerősebb verziót beszerezni: Ad-aware Professional, Spybot – Search and Destroy, valamint ZoneAlarm Security Suite. Az utóbbival lenne az a problémám, hogy egyszerűen nem hajlandó magától elindulni rendszerindításkor, hiába bejelölöm a „Load ZoneAlarm Security Suite at Startup" mezőt. Újratelepítés már volt 3X is, de semmi. Második kérdésem, hogy e "biztonsági rendszer" melyik darabját cseréljem le, ha cserélnem kell valamit, vagy esetleg mivel bővítsem, merthogy még így is elég lassú a gép. (a configom: ASUS P4V800D-X deszka, Intel P4 2,4 Ghz-es proci (nem húzott), NVidia GeForce 6600GT VGA, valamint 2x256MB+512MB RAM (az 1 GB ugyebár... :D). Biztos hogy nem a játéktúlterhelés a baj, mivel a védelem kizárólag 1 game körül forog, mégpedig WoW, de az kemény! Válaszotokat előre is köszönöm!

daswalker

Ui. Lécci válaszoljatok minél hamarabb, mert tényleg zavar a dolog.

Kedves daswalker!

Az első észrevételem, hogy a ZoneAlarm Security Suite nem csupán tűzfal, de egy komplett – víruskeresőt is tartalmazó – biztonsági csomag. Ha a NOD32 programot akarod megtámogatni egy minőségi tűzfallal, akkor ehhez elég a ZoneAlarm. Vagy választhatsz más tűzfal programot is (pl. Outpost). A lassulást és az indulási nyűgöket lecsökkentheted, ha nem akarsz egy időben két rezidens vírusvédelmet a gépedre erőltetni. Általában pont amiatt nem szerencsés egyszerre egynél rezidens víruskeresőt futtatni, mert akkor állandóan a megnyitott fájlokon, emaileken, stb. fognak „veszekedni", s ezzel fölöslegesen terhelik, s így lassítják a gépedet.

Hasonló áll a kémprogram keresőkre is, mert alaposan leterhelhetik a gépet, ha mind az AdAware, mind a SpyBot rendszerindításkor betöltődik. Én is több programot használok kémprogram (és vírus) keresésre, de csak egyet-egyet engedek a rendszer indulásakor betöltődni, és a másikat (esetleg továbbiakat) csak akkor futtatom, ha a primer programot már ideiglenesen deaktiváltam, nehogy duplán ellenőrizzenek mindent.

A biztonságodat az is növelheti valamelyest, ha a routereden is bekapcsolod és beállítod a tűzfalat (persze csak ha használsz routert). Ez természetesen nem kínál annyiféle szolgáltatást, mint a személyi tűzfal, és lehet hogy még magyarul sem ért, de tehermentesítheti a gépedet a primitívebb zaklatások blokkolásával.

COREL VENTURA 8

Tisztelt PC Guru magazin!

Mivel magazinjukban komoly terjedelemben foglalkoznak szoftver-hardver problémákkal, önökhöz fordulok a sajátommal: corel-ventura 8-at telepítettem Windows XP alá és a következő gond van vele: a megnyitott venturából nem lehet szöveget vagy képet betölteni, valamint az opciók menü sem elérhető, minden esetben elszáll a program. A hibaüzenet a ventura.exe fájt említi. Már újra telepítettem a venturát, de nem változott semmi. A régi gépemen minden hibátlanul működik. A különbség az operációs rendszer (win2000), a videokártya, valamint, hogy felhasználónévnek mást állítottam be. A kérdésem az lenne, van e valamilyen ötlete, mi okozhat ilyen hibát, és hogyan lehetne megoldani.

Üdvözlettel, Szűcs Attila.

Kedves Attila!

Úgy tűnik, valóban egy sérülten telepedett programmal állunk szemben. Vajon milyen jogkörű felhasználóként telepítette a Venturát? A licencekkel minden rendben van? A leírtak sajnos nem adnak elegendő támpontot a probléma teljes megértéséhez.

További felmerülő kérdés, hogy mekkora virtuális memóriát állított be a rendszeren? Lehet, hogy kevés neki. A kiadványszerkesztő és grafikai programok zabálják mind a fizikai, mind a virtuális memóriát. Sőt az elszállás oka az is lehet, hogy a rendszerpartíción, vagy ahol a lapozófájl van, kevés a szabad tárhely. Ha ugyanis a teljes partícióméret 5 százaléka alá csökken (akár ideiglenesen is a temp fájlok vagy a dinamikus lapozófájl átmeneti felhízása miatt) a szabad merevlemez terület, az is okozhat ilyen tüneteket.

HÁLÓZATI VEZÉRLŐ

Sziasztok!

Rendszeres olvasótok vagyok, nagyon tetszik az újság.

Végső elkeseredettségemben írok nektek, mert már minden lehetőséget végigzongoráztam. Adott egy 700MHz-es Celeron, ATX-es ház, Via Apollo alaplap, Creative hangkártya, nVidia GeForce MX 400-as videokártya, és szerintem a fő probléma egy RTL8139D PCI Fast Ethernet Adapter – háló kártya és Win98 operációs rendszer +Nod32 +ZoneAlarm + ADSL(típusa: DSL-360R) előfizetéses konfig.

A probléma a következő: ha bekapcsolás és kikapcsolás között használatba kerül a hálózati kártya, akkor kikapcsoláskor a Win98 "elköszönő" képernyőjénél (A Windows most kilép) a gépem lefagy és csak a RESET gomb segít, a "Most már kikapcsolhatja a számítógépet" felirat

FHM
PÓKERBAJNOKSÁG

MOST INDUL!
FHM PÓKER-CSAPATBAJNOKSÁG

A nevezés ingyenes! Jelentkezz!
A legjobb csapatok értékes ajándékokat nyernek!

Jelentkezési határidő: 2007. április 30.
A verseny időpontja: 2007. május 11–20.
Helyszín: Big Ben Club

A verseny részleteit keresd az FHM-ben és a *www.pokerverseny.hu* oldalon.

BIG BEN CLUB

Big Ben Club, a jövő kezdete!

Szerencse Club • Kávézó • Étterem • Borszalon
Szivarszoba • Különterem
Színpad – Táncparkett • Kártyaszalon
Big Ben Club, bárkinek, bármit,
a legjobban, a legjobb áron.

9021 Győr, Baross Gábor út 24.
Telefon: 06 96 518 715; 06 96 518 716
Fax: 06 96 519 356
www.bigbenclub.hu

Jolly Joker Fun Casino
www.jollyjoker.hu

meg sem jelenik. Újraindítás után lefut a Scandisk automatikusan, és kijavítja a hibákat. Ha viszont nincs be és kikapcsolás között Internet, ADSL modem, illetve hálókártya használat akkor minden kifogástalan ebben az ősközületi összeállításban.

A hálózati kártya a dobozán található www.comador.hu oldalról sajnos semmi frissítés nem tölthető le. Az "RTL8139D" szövegre történő Google keresés több eredménye a Realtek oldalra irányít. Az onnan letöltött driverek nem hoztak javulást.

A hálózati kártya WinXP alatt hibátlanul működik, de sajnos kicsi az XP-hez a gépem ezért használok Win98-at (csak böngészésre és irodai munkára akarom használni és kisebb játékok futatására).

Segítségeteket előre is köszönöm és mielőbbi válaszotokat e-mail címemre várom.

Maradok hű olvasótok:

Székely Tamás

Kedves Tamás!

Két fő oka lehet a problémáidnak:

Az első a tökéletlen driver, a másik a tökéletlen Windows.

Az első problémához nekem sikerült letöltenem innen:

http://www.softwarepatch.com/utilities/realteknic.html

egészen pontosan innen:

ftp://202.65.194.211/cn/nic/PCI_Install_5663_20070216.zip

egy frissnek tűnő drivert.

A másik problémára a Microsoft kínál javítást. Ezeket kell keresned,

talán segítenek (talán):

SDPATCH.EXE – Windows 98 SE ATX shutdown patch angol

SDPATCHH.EXE – Windows 98 SE ATX shutdown patch magyar

Üdv PC Guru team!!!

Lenne 2 problémám!

Először is a Windows XP van a gépemen, minden biztonsági frissítés telepítve van. Virusirtó: NOD32, Adaware, Spybot.

Semmi vírus, semmi kémprogi nincs a gépemen!

1. Winchester megosztás

Az a gond, hogy nem tudom megosztani a winchesteremet, mert ezt a hibaüzenetet adja: "Hiba történt a(z) C megosztása közben. A kiszolgáló szolgáltatás nem indult el. Az erőforrás megosztása nem történt meg"

Mit tegyek, hogy megtudjam osztani?

2. Van egy "hiberfil.sys" a C meghajtómon. Ami kemény 1,072GB-ot foglal.

Eddig nem volt rajta. Na most az a baj hogy 5GB-ra van particionálva a C meghajtó. És már csak 300-400MB szabad hely van. Hogy lehet eltüntetni azt a fájlt??

Előre is köszi! Dénes

Kedves Dénes!

1. Biztos, hogy a teljes C:-det meg akarod osztani? Én nem tenném. Bőven elég, ha csak azokat a könyvtárakat osztod meg, amelyek tartalma a "közre" tartozik. Ez nálam is így megy, mert vannak könyvtárak és fájlok, amihez nem lenne jó, ha bárki tévedésből hozzápiszkálna.

Volt már esetem, hogy egy kedves és aranyos titkárnő a közös céges dokumentumok mappáját – ugye milyen egyszerű a fogd és vidd módszer... – egy mozdulattal áthelyezte egy másik mappába. Minden megvolt, csak másutt.

Ami az okokat illeti. Szerintem, amikor a teljes partíciót meg akartad osztani, akkor olyan felhasználóként tetted, aki nem rendelkezik teljes körű rendszergazdai jogosultságokkal. Ennek a megoldása nem egyszerű, ha ragaszkodsz a teljes C: megosztásához, de sokkal könnyebb a dolog, ha a LAN többi gépe számára csak az azt igénylő könyvtárakat osztod meg.

2. A CMOS Setup-ban valószínűleg engedélyezve van a hibernáció, még ha nem is élsz vele. Ez zabálja fel a tárhelyedet. Először tehát a CMOS Setup megfelelő (általában power management vagy valami hasonló) oldalára kell eljutnod és kikapcsolni ezt a számodra felesleges szolgáltatást. Amíg ezt nem teszed meg, a BIOS újra és újra létre fogja hozni.

További javaslataim:

1. A Windows lapozó (swap) fájlját átirányítani a nagyobb partícióra.

Ha lehet, legyen fix méretű.

2. Létrehozni egy \TEMP könyvtárat a nagyobb partíción, természetesen előzetes SCANDISK, takarítás és defragmentálás után, majd a TEMP és TMP környezeti változók átirányítása ide.

3. Ha IE-t használsz böngészésre, akkor a "Temporary Internet Files"

folder áthelyezése ugyancsak a nagyobb partícióra. Így talán lassabban emészti fel a rendszered a szűkös rendszer partíció tárhelyét.

Norton Antivirus 2007

Hi PC Guru szerkesztőség!

Azt szeretném kérdezni, hogy a Norton Antivírus 2007-hez kell-e tűzfal, vagy be van építve a vírusirtóba és hogy nem eredeti Windows XP-hez lehet e használni Service Pack 2-est?

Segítségüket előre is köszönöm.

M.Béla

Kedves Béla!

A Symantec meglehetősen széles termékkörrel rendelkezik. Vannak, alkalmazásaik, amelyek egy-egy feladatra kihegyezve készültek (ilyen például a Norton Antivirus, a Norton Personal Firewall, vagy a Norton Confidental) és vannak, amelyek a támadások szélesebb skálája ellen védenek, mint például a Norton Internet Security.

Ha dobozos terméked van, akkor nézd meg a doboz hátoldalán a táblázatot, ami összeveti az Antivirus és az Internet Security szolgáltatásait.

A Norton Antivirus nem nyújt tűzfal szolgáltatást, ezért valamilyen tűzfal kell még mellé. Ha minden kötél szakad, valamennyit a Windows XP SP2 saját tűzfala is véd, de ne legyenek vérmes reményeid, meglehetősen lyukas a védelme. Javaslom, hogy inkább egy profibb terméket (OutPost, Kerio, ZoneAlarm) válassz mellé, vagy upgrade-eld fel a Norton Internet Security csomagra, vagy más gyártó megfelelő Internet Security csomagjára, amely teljesebb körű védelmet kínál, beleértve a tűzfalat is.

Ha van már letöltött XP SP2 csomagod, akkor nyugodtan telepítheted. Ez még menni fog, csak a további frissítéseknél lesz gondod, ha a Microsoft nem fogadja el eredetinek a Windowsodat.

Megengedheti magának a legkorszerűbb irodai megoldást?
Igen!!!
Most bevezető áron a legújabb Microsoft Office 2007 professional!
szoftver ABC
Cím: 1122 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-mail: Info@szoftverabc.hu
Web: http://www.szoftverabc.hu

DÍJAZTUK A TAVALYI ÉVET
best of 06
pc guru
2006
best of
amex-tec
Az év játéka
OBLIVION
Az év stratégiai játéka
COMPANY OF HEROES
Az év FPS-e
RAINBOW SIX VEGAS
EA
AZ ÉV SPORTJÁTÉKA
FIFA 07
AZ ÉV MULTIPLAYER JÁTÉKA
BATTLEFIELD 2142

OLLA, OLVASÓK!

Kedves egybegyűltek, ma kissé morcosabb leszek az átlagosnál, mivel rám szóltak, hogy a levrov esetleg szólhatna néha másról is, mint a WoW. Pedig szerintem abszolút normális keretek között csörgedezik a rajongásom... Ebben a hónapban meglehetősen sok levél érkezett konzolügyben is, volt, aki tanácsokat szeretett volna hallani, melyik nextgen konzol mellett tegye le a voksát, volt, aki különféle hibajelenségekről írt, amik megoldásáról még csak elképzelésem sincsen. Ám ezeket sem fogjuk megvitatni, mivel még többen írtatok arról, hogy PC-s magazinhoz képest túl sokat foglalkozunk konzolokkal. Na akkor most térjünk át azokra a dolgokra, amik be is kerülnek az e havi adagba.

WOW-KÓR

SIKERÜLT! Megtaláltam a WOWkór ellenszerét! De előbb az elvonási tüneteket írom le:
1. Megnyúzod a szomszéd kutyáját és a sarki ABC-ben akarod rásózni az eladóra.
2. Ha verekedni akarnak veled, elkezded hajigálni a telefonod és a zsebed tartalmát és várod, hogy Magma totem legyen belőlük.
3. (és egyben végső szindróma) Kiugrasz a hatodikról, hogy megnézd működik-e a Slow fall és ha nem jön be, akkor meg akarod dumálni a dolgot a spirit healerrrel.
És végül a megoldás: Egy hét intenzív F.E.A.R. Combat vagy Counter-Strike. Ajánlom mindenkinek, aki szeretne leszokni a WOWról.
Grizzly

Na látjátok, szó sincs itt mániáról, most is a WoW ellenszerét próbáljuk meglelni! Megfigyeléseket végeztem, és én a következőket szűrtem le:

1. Ha le akarsz szokni, a villamoson emeld el az utasok pénztárcáját, csodálkozz, hogy miért nem működik rendesen a pickpocketing és hogyhogy egyáltalán észrevesznek stealthban. (Eredmény: néhány garantáltan WoW-mentesen töltött év rácsok mögött.)

2. Menj el egy aukciós ház mellé, és ha tűz ég mellette, állj bele, majd csodálkozz, hogy miért sebződsz (eredmény: néhány garantáltan WoW-mentes hónap ágyhoz kötve).

3. Üvölts a gettó közepén álldogáló nagydarab, kopasz, aranyláncos emberek arcába demoralizáló céllal, és csodálkozz, hogy még egy charge-ra sem lesz időd (eredmény: lásd az előző esetet).

4. Menj a közeli templomba és veszekedj a pappal, amiért az nem ad neked stamina buffot (eredmény: örök kárhozat).

RUNAWAY, LARA ÉS FABLE (KÖZSZOLGÁLATI BLOKK)

Kedves Guru!
Bocs, hogy tömören (és csúnyán) írok, de a telefonom csak ennyi karaktert enged! Kérdésem: A Runaway 2 van vagy lesz magyar nyelven? Demója van valahol az 1-nek vagy 2-nek? Régebbi TR részeket honnan tudok beszerezni? A ******-ban **(Nincs ingyenreklám, morcos vagyok, mint említettem)** más csak az AOD-től felfele van! Kérlek, válaszoljatok! Kösz!
Tomi

Runaway-ügyben az első részre már nem emlékszem, de a másodiknak van demója, a hivatalos oldalról tölthető (de minek is demó az elsőről, amikor az már teljes játékunk volt?). Májusban érkezik a legújabb Tomb Raider epizód, Anniversary néven, ami lényegében az első rész a Legend engine-jével meghajtva, arra gyúrjál rá. Vagy szövetkezz a következő levél írójával:

Kedves PC Guru! Mint hűséges olvasótok, az alábbiakban szeretném a segítségeteket kérni! Az amazon.com nevezetű oldalon megtaláltam a Tomb Raider Trilogy nevezetű játékot, mely az első három részt tartalmazza, potom tíz dolcsiért! A kérdésem az lenne, hogy csak bankkártyás fizetéssel tudok náluk fizetni? Nagyjából tudok angolul, de ezen az oldalon nem tudok eligazodni, meg őszintén szólva kicsit félek kiadni az adataimat! De ezt nagyon szeretném megrendelni, ezért kérlek, segítsetek! Dombornyomott kártyám van, az jó egyébként? Nagyon kérlek, válaszoljatok nekem! Előre is köszönöm! Az újság amúgy király!

A wow nem szerepjáték a wow áldás a világra.
(For The Horde)
N.M.

Az Amazon rendszere egyszerű és nagyszerű, mi is szoktuk használni (inkább az angolt, mint az amerikait, kevesebb idő és pénz a szállítás, a cím ugyanaz, csak co.uk a vége). Megbízható is (már amennyire ez lehetséges), szóval simán megadhatod az adataidat (a dombornyomott kártya jó lesz), vagy kérjél a bankodtól speciális, internetes vásárlásra való kártyát. Egyébként régebben itthon is árulták tudtommal ezt a pakkot, nézz körül előbb, hátha van még valahol.

Hello Zak!
Négy kérdésem lenne.
1. Mikor jön a Fable 2?
2. PC-re is jön vagy csak Xboxra?
3. Ár?
4. Lesz AvP 3?

Personal Computer Medve=PC Maci

1. Még sokára (de most kijött magyarul az első olcsóért!). 2. Remélem, jön majd PC-re is később, de kezdetnek X360 van csak megjelölve. 3. Az ár biztos jönni fog, minden tavasszal elmossa a Duna és a Tisza partvidékét. 4. Valami bejelentés volt új játékokról Aliensügyben, ha jól emlékszem, de nem konkrétan AvP3. Lesz egy FPS a Brothers in Arms fejlesztőcsapatától, szigorúan Predatorok nélkül, meg és egy RPG a KOTOR2 készítőitől.

A LEGÚJABB ELMEBAJ

Hello!
Ez az új e-mail címem. A másikhoz elvesztettem a jelszót. Mi újság veled, rég beszéltünk. Remélem Feri jól adta meg a címed, mert csak az e-maileknél volt meg. Kicsit még szokatlan ez az Internet dolog, de kezdek belejönni. Tényleg Internet, találtam egy weboldalt, ahonnan több mint 4000 album zenét lehet letölteni, meg filmet, játékokat meg mit tudom én még mit nem. Ha érdekel, akkor itt a címe, ha jól írtam le. http://************.hu
Innen szedtem le a Szabadság szerelem című filmet is. Nagyon jó lett. Most megyek, mert még küldenem kell pár e-mailt.
Puszi Kati.

Képaláírás pályázat

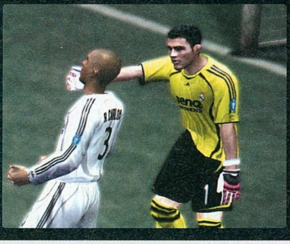
Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

"TicTac - a vakítóan fehér mosolyért!" - **Bucsánszki-Veres Borisz**

"Üdvözöllek, elFtárs!" - **David**

"Romantikus naplemente, egzotikus öltözet, szép nők. Töltsön ön is el velünk egy wellness hétvégét!" - **Vigh Balázs**

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.



Hahaha! Gondolom mindenkinek leesett, hogy a spamek egyik új generációját tártam elétek, ami olyan szinten pofátlan, hogy gondoltam megéri megosztani, háborogjunk rajta együtt. Ti miképpen szankcionálnátok a spam-írást? Nálam nagyjából így festene a választási lehetőség: 1. számítógép elkobzás; 2. teljes vagyonelkobzás; 3. 10-20 évig terjedő börtön; 4. kézlevágás; 5. agymosás. Egyéb ötlet?

STAR WARS

Hi Zak!
Két dolgot akarok kérdezni. Az egyik az, hogy a Jedy Academyhez mikor várható a Knights of the Force? És a másik hogy a jövőben ki fogják-e adni a Star Wars: The Force Unleashedet PC-re?
Pls rakd be az újságba a levelet!

Amióta ennyit foglalkozunk a Knights of the Force-szal, meglehetősen sokan várjátok (teljes joggal, én is kíváncsi vagyok rá). Szóval állítólag hamarosan elkészül, de mivel ez egy mod (még ha valójában sokkal több is annál), nincs kiadója, aki sürgesse a megjelenést (látszik is a több éves fejlesztési időn), így biztos majd akkor lesz, ha már megjelent, és ezt onnan veszitek észre, hogy fenn lesz a Guru DVD-jén. A Force Unleashed PC-re nincs hivatalosan bejelentve. Még.

ÍZLÉSEK ÉS POFONOK

Szervusz!
Az lenne a kérdésem, hogy szerinted milyen a Gears of War? Mert szerintem pocsék. Úgy egyáltalán kontrollerrel célozni... fúj. Meg aztán van benne néhány hiba. Például miért lesz nejlonszatyor hatású az ellenfelek hullája? Miért termelődik újra a felvehető lőszer? Miért nincs fejlövés esetén azonnal bekövetkező elhalálozás? Ja és a történet se tetszik. Mintha valami gagyi rajzfilm lenne. Szerintem az van, hogy csak a grafika és az átvezető animációk miatt nem teljes katasztrófa a játék. Hol vannak a jól kitalált, igényes játékok??? És miért nem hallottam sehol negatív kritikát erről a nemvalamijójátékról?
Üdvözlettel: István

Nekem speciel tetszik a játék, azzal együtt, hogy én se komálom a kontrolleres irányítást. Bele lehet kötni, persze, neked láthatóan sikerült is, szíved joga. Hogy miért nem hallottál negatív kritikát róla? Hát mert nemigen van olyan (a gamerankings.com statisztikája szerint 94% az átlagos értékelése a cuccnak). Ami vagy azért van, mert globális összeesküvés történt, és a Microsoft mindenkinek egy zsák pénzt fizetett, aki csak véleményt nyilvánított a játékról, vagy a népeknek tényleg tetszik a játék, mert az, már amennyire az ilyesmit objektívan lehet tekinteni, mégiscsak jó. Szerinted melyik verzió reálisabb?

A FEHÉR CSÍK

Hello Zak!
Azzal a kérdéssel fordulok hozzád, hogy miért van fehér csík a DVD-ken? Egyszer már írtad, hogy az előzifezősöknek rányomtattok valamit. De mit? Valami titkos kódot, amivel be tudnak menni valami rejtélyes intézménybe? Vagy be lehet váltani csokira, ha felmutatják a feliratot boltban? Vagy nekik is üresen hagyjátok? Vagy a távol-keleti szerencsesüti árusokkal kötöttetek szerződést, hogy arra a fehér csíkra is írthatnak mindenfélét, nem csak a sütikben lévő papírokra? Vagy csak rányomjátok nekik, hogy hányas év, melyik példányszám? Na, ha már összehordtam ennyi baromságot, búcsúzom is.
Üdv,
Cementes

Fehér csík? Hol? Komolyan mondom, én az enyémen nem látok semmiféle fehér csíkot. Súlyos rejtély, súlyos. Tippeket kérek, drága levrov-olvasók, mi lehet Cementes fehér csíkja? Esetleg cement? Vagy a fehér kígyó járt arra?

HIVATÁSOS FLATLÁNY

Szia Zak!
Mikor nézegettem a PC GURU online-t eljutottam a szerkesztőkhöz, Flatline-nál pedig az volt írva "beosztás: hivatásos örömlány" ez igaz?????????? Tudom, hogy az oldal szerkesztői szoktak szórakozni, de ez kicsit durva vagy igaz?????
üdv: Dömi Gery

Csak azért, mert ilyen szép sok kérdőjelet írtál, elárulom, az csak vicc volt, Fatlány valójában nem hivatásos örömlány. Mondjuk azt sem mondanám, hogy amatőr, hehe...

KISKÖNYV, DVD

Hy Zak!
Azért írok, mert az új PC Guru ajándéka (24 oldalas könyv, extra DVD) nagyon tetszett pedig igazából nem nagyon csípem a stratégiákat sőt... Szóval azért írok, hogy megkérdezzem, hogy meg akarjátok-e ezt ismételni? Mert amikor néztem az extra DVD-t, arra gondoltam, hogy nem is szeretem a C&C-t és még így is élvezem, mi lenne, ha mondjuk a BIA3-ról lenne ilyen DVD? Szerintem először elájulnék a gyönyörűségtől aztán az örömtől...
Na csak ennyit akartam

Üdvözlettel: Hű (Levrov) Olvasótok Pg Loc

Ui. A mellékelt csomagot ne bontsd ki, hacsak nem Birkás Petinek hívnak!
(Ui. 1.2. Nyaklepra bomba van benne külön Birkás Petinek címezve! A rossz filmkritikái miatt!)
Ui. 2. Remélem beteszel az újságba, mert TIKA BETETT!!!!!!!!!!!!!!!!!!! 2007/04-es szám névtelen levél (az utolsó).

Na, csak sikerült a sok kiskönyves levél közül nem egy jóindulattól csöpögő, „mennyit fizetett az EA azért a 24 oldalnyi reklámért?" jelleğűt betenni, hanem egy lelkendezőset (azért ez a típus volt többségben). No, hát mindenkinek az volt az első kérdése, hogy lesz-e máskor is ilyen, és ezennel mindenkinek csak azt tudom mondani, hogy ha tetszett, és jó sokan megvettétek, elegen ahhoz, hogy behozza a nyomdaköltségét, akkor naná hogy lesz, mert szeretünk ilyen extra bigyókat csinálni nektek.

EGY RÖVID, EGY HOSSZÚ

Hi Zak!(és Guru Team)
Lenne pár kérdésem:
1., A wow kártyajáték csak angolul jelent meg?
2. A Gurunál van olyan, hogy három régebbi PG-t kb. 2700Ft-ért árultok? Mert nálunk egy boltban így lehet vásárolni:
Üdv. Gyiran

1. (ez lesz a rövid) Igen, de van hozzá magyar szabálykönyv a neten.
2. (ez meg a hosszú, kizárásos alapon) Igen, ez a kollekció is a mi bizniszünk. A dolog úgy van (figyelem, exkluzív infók jönnek egyenesen a színfalak mögül!), az okosok szerint legalábbis, hogy egy újság terjesztése akkor éppen optimális, ha kb. 15-20% megmarad az újságosokhoz kikerülő mennyiségből. Ha ennél kevesebb marad meg, az azt jelenti, hogy egy csomó helyen teljesen elfogyott, és a népek még kerestek volna, csak nem kaptak. Na most az ilyen megmaradt példányokkal (ezt hívják egyébként remittendának az okosok) csináljuk mi azt, hogy hármasával összecsomagoljuk a régi példányokat, és baráti áron meg lehet venni őket egyben. Ilyenkor az infók frissessége már persze kissé megkopik, na de ott a teljes játék, meg ugye az irodalmi érték...

HITTANÓRA

Tisztelt PC Guru!
A 2007 NO.-1-es számban megjelent LEFT BEHIND: E. F. játék ismertetőjére reagálnék pár sorban – megkésve. Előre bocsátanám, hogy a gaméval nem játszottam, de a könyv több részét olvastam. A téma zseniális, a könyv közepes. A játék biztosan olyan mint azt olvashattuk az ismertetőben, ha tényleg ilyen gagyi, akkor szégyellje magát, aki megcsinálta. Pusztán ismeretterjesztési célból közölném (nehogy már valaki erőszakos térítőnek tituláljon!), hogy a könyv és a játék alapjául szolgáló bibliai kijelentések, igazságok teljesen ismertek és alapvetőek keresztény körökben hosszú ideje. Kb. PÁL apostol óta, ahogy azt szorgosan leírta az I. KORINTHUSI LEVÉL 15. fejezet 51. versben. Persze még több helyen is szól erről a biblia.

Ama dolgot miszerint erőszakos térítés lenne elmondani az Örömhírt BÁRKINEK is, nem igazán értem. Ha valakit nem érdekel, ne hallgassa meg. Engem naponta százféle ideológiával és nézettel bombáznak csak a tévéből, vagy egy amerikai (vagy bármilyen) filmből, vagy bárki részéről, akivel beszélgetek és percenként jön ki belőle a trágárság, vagy az istenkáromlás, esetleg átkozódás x-y felé! EZ nem ideológia erőszakkal való terjesztése? Kollegiális társaságban pedofil viccek mesélése milyen szintű dolognak minősül vajh? A videójáték-iparban elharapózó és teljesen bevett dolognak számító okkultizmus miért nem térítés? Eszelős dolgokat valósítanak meg a horror és okkult játékokban virtuálisan, de valamiért ez senkit nem zavar (engem spec. nagyon). Hány ember fordulhat az okkultizmus felé ilyenek hatására? Ez nem játék, valós veszélyei vannak. Vagy amikor én (és nagyon sok tudós ember is) nem hiszek a Darwinizmusban, de naponta ezt kell bevett tényként hallgatnom mindenféle orgánumokban? Na ezek a dolgok meghaladják a térítést szerintem. Akkor most miért baj, ha valaki elmondja azt, hogy hisz JÉZUSBAN mint megváltójában? Én sem így születtem, hanem hallottam valakitől a jó hírt. Elkezdtem utána tájékozódni előítélet nélkül és megállapítottam, hogy igaz minden, amit a biblia ír Jézusról. A játékiparnak lehet hogy ez furcsa, esetleg a gagyi játék nem alkalmas arra, hogy méltón képviselje a témát, de miért ne próbálhatnák meg? Nem kötelező megvenni sem. Na most jót térítettem!
Búcsúzom is mély tisztelettel és stílszerűen:
Isten áldjon Benneteket. Verrasztó Róbert

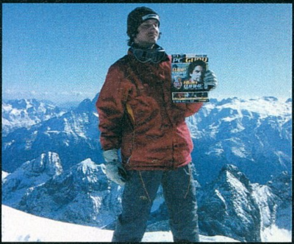
Na most kérem ez a téma messze meghaladja a rendelkezésre álló kicsiny helyet, így csak azt kérdezném meg, hogy lehet előítéletek nélkül tájékozódni, majd megállapítani (!), hogy a Bibliában minden igaz?

Menjetek kirándulni, ne csak WoW-ozzatok, mert bár istentelenül jó elfoglaltság (ó, ennek de hülye áthallása van erre az utolsó levélre, na sebaj, már nem írom át), de vannak más klassz dolgok is az életben (azt mondják legalábbis). Találkozunk 4 hét múlva, sziasztok! Zak * levrov@pcguru.hu

Paparazzi

Szasztok!
Jó pár hónapja meghirdettétek a paparazzi rovatot, oda szeretnék küldeni egy képet. Olaszországban készült, pontosabban Dél-Tirolban az Alpokban, a Marmolada csúcson. Örülnék, ha betennetek az újságba, fél napon keresztül cipeltem a Gurut a táskámban és 200 m-t gyalogoltam térdig érő hóban ezért a képért :). Kösz!
Üdv: Szikszai László

Ez a minimum! Bár ha már felmásztál oda, igazán vihettél volna magaddal még néhány köteggel, hogy egyrészt mint áldást szét tud hinteni a messzi végtelen tájak felé, másrészt ott tudj hagyni párat a csúcson, hogy a megfáradt vándorok örülhessenek…



LEGYENEK JÓ LAPOK AZ ÖN KEZÉBEN IS!

...és lapjával akár félmilliót is nyerhet!

Akciónk fődíja 500.000 Ft!

Fizessen elő **2007. április 1. és május 31.** között legalább negyedévre bármely, a Magyar Posta által országosan terjesztett lapra és nyerje meg a **fődíjat** vagy a **további értékes nyeremények egyikét**!

A részletekről érdeklődjön a postákon, a kézbesítőjénél, a **06-80-444-444**-es zöldszámon, valamint a Posta internetes honlapján.

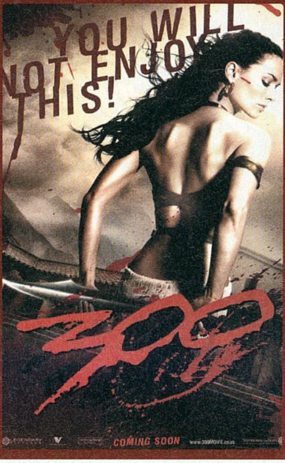
www.posta.hu

Posta hírlap

írta · Birkás Péter

300

Mióta tudomást szereztünk a létezéséről, azóta várunk erre a filmre. A Sin City és a Batman Begins bebizonyította, hogy Frank Miller képregényei különlegesen alkalmasak arra, hogy a vászonra álmodják őket, és szerencsére a mester legkedvesebb munkája, a 300 sem kerülhette el a sorsát, Zack Snyder (Holtak Hajnala 2004) vezényletével a spártaiak életre keltek a vásznon. A thermophülei csatát némileg szabadosan feldolgozó alkotás korántsem tökéletes, hiszen a forgatókönyvírók felhígították az eredetileg papírra vetett történetet, egy meg nem rajzolt szállal bővítve a cselekményt, horrort idéző szörnyekkel erősítették a perzsák seregét, és kicsit amerikanizálták a derék görögöket. Szóval lehet fogást találni rajta, csak nem érdemes. Legalább annyira fölösleges, mintha számon kérnénk a történelmi hűséget. A 300 ugyanis látvány- és hangulatmozi, és ezt a két vállalását százhúsz százalékban teljesíti. Snyder rendezése életre kelti a képregény kockáit, gyönyörűen stilizált ókorba vezet minket, félelmetes koreográfiával, vágás nélküli, lassított jelenetekkel kápráztatva el a közönséget. A biztos halált vállaló spártaiak története lehet, hogy szegényes, túl van fűtve pátosszal, de atmoszférája mégis azonnal magával ragad, belekerülünk a csata hevébe és miközben a látvány a székbe szegez, könnyedén elsiklunk az egyébként nyilvánvaló hiányosságok felett. Aki szereti a monumentális csatákat, szereti, ha a film valójában betölti a vásznat, és még a képregényt is olvasta, annak a 300 kihagyhatatlan. Olyan film, amit újra és újra látni kívánunk majd.



Összegzés: Az idei év első igazi nagy durranása. A tökéletes popcornmozi, amit vétek lenne kihagyni.

Hossza ▪ 117 perc
Rendezte ▪ Zack Snyder
Szereplők ▪ Gerard Butler, Lena Headey, Dominic West, David Wenham

PC Guru Index:

05.05

A DICSŐSÉG ZÁSZLAJA

FLAGS OF OUR FATHERS

A mozi nagy öregje, Clint Eastwood tavaly igen komoly feladatra vállalkozott: filmre vitte a második világháború talán legkegyetlenebb ütközetét, az Ivo Dzsimai csatát. Ez talán még nem lenne olyan nagy szám (hiszen nem ő az első, ezzel a témával), az azonban mindenképpen, hogy a történelem ezen véres foltját leforgatta japán (Levelek Ivo Dzsimáról) és amerikai (A dicsőség zászlaja) szemszögből. Amíg a japán verzió a felkészülést és a csatát viszi vászonra, addig az amerikai kronológiailag a csatával indít (bár az időszerkezet többszörösen meg van tekerve) és az ott hősnek kikiáltott fiatalok utóéletét önti mozgóképbe. Bár a film nem mellőzi az amerikai háborús mozikra jellemző sajátos hazafias filinget, nem is dugja homokba a fejét, kegyetlenül lerántja a leplet a nemzetről, megmutatva, hogy mégsem volt akkora dicsőség kitűzni azt a bizonyos zászlót (legalábbis a másodikat semmiképp) Ivo Dzsima szigetére. Eastwood az amerikai háborús szennyest tárja a szemünk elé, furcsa, esendő „hősökkel" (nagyszerű színészi alakításokkal) és olyan realista háborús környezettel, hogy önkéntelenül hálát adunk, amiért nekünk sosem kellett átélni hasonlót. Ez a film letaglóz és felemel, leszámol illúziókkal, a poklot és a szenvedést olyan formában mutatva be, amilyen valójában lehetett. Ugyan az amerikai öntudat végig jelen van a filmkockák között, az amerikai lobogók mellett ott van az a bizonyos győzelmi érzés, a film még így is végtelenül hiteles és megrázó s nem csupán azoknak lehet meghatározó élmény, akik imádják a történelem háborús fordulópontjait felelevenítő filmeket.

Hossza ▪ 132 perc
Rendezte ▪ Clint Eastwood
Szereplők ▪ Ryan Phillippe, Jesse Bradford, Adam Beach, Barry Pepper, Jamie Bell, Paul Walker

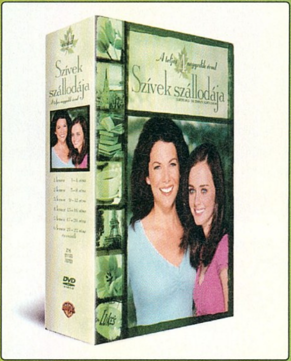
PC Guru Index:

05.05

Összegzés: Hosszú idő óta a legjobb háborús film. Ellenoldali párjával (Levelek Ivo Dzsimáról) együtt kihagyhatatlan.

SZÍVEK SZÁLLODÁJA 4. Gilmore Girls

Figyelem! Figyelem! Figyelem! A meglehetősen butácska magyar cím (köszönjük a közszolgálatnak) ne tévesszen meg senkit, ahogy a DVD borítója sem. Ez nem valami nyálas lányszappanopera, amin a nők zsebkendőhegyeket fújnak tele. Nem-nem! A Szívek Szállodája (eredetiben Gilmore Girls, ami az óceánon túl már a hetedik – talán az utolsó – évadot tapossa) az utóbbi évek egyik legszórakoztatóbb szériája, amely legalább olyan intelligens, mint az Elnök Emberei, csak éppen egy laza anya, illetve űberokos (és űbercsinos) lánya kalandjait mutatja be a Stars Hollow nevezetű, meglehetősen infantilis alakokkal benépesített kisvárosban. Akinek felkelti az érdeklődését (mi tényleg melegen ajánljuk), annak érdemes beszerezni az első három évadot is, ugyanis ez a móka az elejétől, valódi teljességében az igazi. Sziporkázó dialógusok, kacagtató jelenetek, egy kis romantika, töméntelen cinikus humor, és bizony nem csak nőknek, ezúttal huszonkét új részbe sűrítve. Természetesen akad némi extra is: kimaradt jelenetek két epizódhoz, egy csokor a legromantikusabb pillanatokból (na jó, mondjuk ezt ki lehet hagyni nyugodtan) és egy kvíz a haladó nézőknek a kisváros életéből. Ha esetleg valami oknál fogva eddig elkerültük volna ezt a szériát (ami a címet olvasván férfi létünkre nem lenne meglepő), akkor érdemes egy lehetőséget adni neki, pár epizódot követően szinte garantált, hogy nagyszájú Lorelai és az elbűvölő Rory állandó függői leszünk.



6 lemez a teljes 4. évad
Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Lauren Graham, Alexis Biedel, Kelly Bishop, Edward Herrmann
Hang ▪ magyar, angol (stereo)
Kép ▪ (4:3) FF
Felirat ▪ magyar, angol
DVD Start ▪ Április 24.

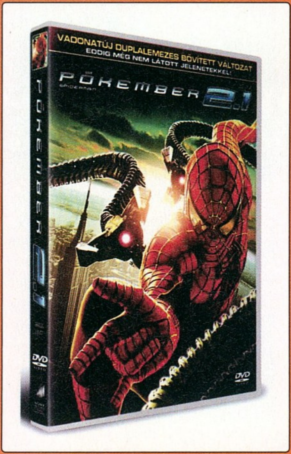
PC Guru Index:

05.05

PÓKEMBER 2.1 Spider-man 2.1

Már nem lepődünk meg azon, hogy az elmúlt években egyre vastagabb lett a rókabőr, és a kiadók (nagy stúdiók) igyekeznek minél több réteget lehántani egy-egy sikeres alkotásukról. Na, ha valami, hát a Pókember igen sikeres mozidarab volt, így nem csoda, hogy a számtalan egyéb kiadás után, nem sokkal a harmadik rész premierje előtt, még igyekeznek egyszer bedobni a második részt a köztudatba. De mivel is állunk szemben? Valóban csak valami minimális ráncfelvarrás, vagy tényleg érdemes beruházni az új lemezduóba?

A kérdést döntse el mindenki maga, fanatikus rajongóknak nyilván kihagyhatatlan lesz a filmbe szőtt újabb, eddig sosem látott nyolc perc, amely tartalmaz fölösleges (May néni durcija), és valóban vicces, értékes jeleneteket (J. J. Jameson pókgöncben azért kihagyhatatlan és van itt bizony két új akciójelenet is). Ami még újdonság (kisebb filmek mellett), az a produceri kommentár és a Hálószövés, amely a film közben iktat be mindenféle érdekes információkat, sokadik újranézésnél akár még figyelemfelkeltő is lehet. Szóval ezek alapján mindenki érzi, hogy neki megéri-e lecserélni a polcon lévő dobozt (akinek pedig nem volt meg, hát itt a nagy lehetőség). Azt azonban meg kell jegyeznünk, ha már kiadnak egy sokadik lemezt erről a filmről, ami tényleg nagyon jó és megérdemelten sikeres, akkor miért nem lehet venni a fáradtságot, hogy mindenre legalább magyar felirat kerüljön? Mert így tényleg kicsit izzadságszagúnak tűnik ez a kiadás, a kimaradt jelenetek és újabb extrák ellenére is.



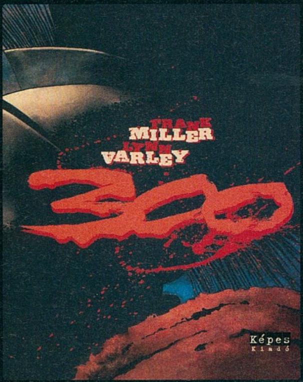
2 lemez
Rendező ▪ Sam Raimi
Szereplők ▪ Tobey Maguire, Kirsten Dunst, James Franco, Alfred Molina
Hang ▪ magyar, angol, cseh, lengyel (DD 5.1)
Kép: ▪ 16:9 (240:1)
Felirat ▪ magyar, angol, arab, bolgár, cseh, görög, héber, hindi, izlandi, lengyel, román, szerb, szlovén, török
DVD Start ▪ Április 17.

PC Guru Index:

03.05

FRANK MILLER

300

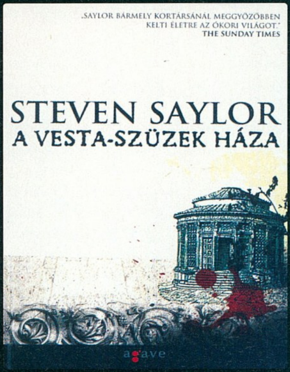


Nos, nyilván az éppen mozikban futó film hátszele segítette elő, de mindenki legnagyobb örömére a Képes Kiadó a Batman után ismét külföldről szemezgetett és kiadta Frank Miller egyik legjobb munkáját, a thermophülei ütközetnek emléket állító 300 című képregényt. A kötetet már kézbe venni is félelmetes, hiszen mérete majdhogynem A3, keményborítóval, hihetetlen belső minőséggel. Csoda, hogy itthon is teret nyernek az ilyen igényes kiadások. Ez ugyanis nem csak külalakjában, de tartalmában is remek. A Millertől megszokott, kissé komor, de mégis eszméletlenül hangulatos grafikával, jókora adag fekete humorral és lazasággal. Mielőtt beülnénk a moziba, mindenképpen szerezzük be ezt a képregényt, hogy lássuk a hasonlóságot és értsük, miért is jobb, összeszedettebb maga a rajzolt munka, mint a mozgóképes változat. Igazi élmény ez a nyolcvannyolc oldal, olyan képregény, ami messze túlmutat a tucathősökön, olyan munka, amely méltán mutatja, miért is helytálló a kijelentés, hogy a képregény a művészetek kilencedik ága.

Képes Kiadó
PC Guru Index:
05.05

STEVEN SAYLOR

A Vesta-szüzek háza



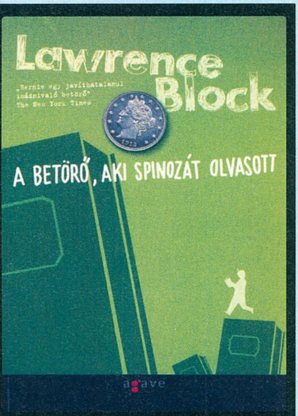
Itt van Gordianus, itt van újra. Szerencsére az Agave Könyvek továbbra is tartja magát jó szokásához, és szinte menetrendszerűen közli a római nyomozó kalandjait (a baj csak az, hogy egyre közelebb a vége). Ezúttal egy rendhagyó kötet következik, hiszen az Eltűnt Massiliában után visszakalandozunk a múltba, hogy egy eddig el nem mesélt, időrendileg a Római vér és a Végzet fegyvere között játszódó történetet tárjon az olvasók elé. Bizony-bizony, a jó Gordianus felett eljárt az idő, így az író kénytelen kicsit visszatérni a kezdetekhez, hogy friss vért öntsön a karakterébe. Mindez persze nem vesz le semmit a minőségből, az új regény tartja a Saylor kötetek eddigi színvonalát. Ismét egy megoldásra váró rejtély, az ókori Róma hiteles bemutatása, egy ahhoz képest idegen, de mégis tökéletesen belesimuló karakter szemszögéből. Rajongóknak kötelező, de A Vesta-szüzek háza azoknak is megfelelő olvasmány, akik csak most ismerkednek a Nyomozóval.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

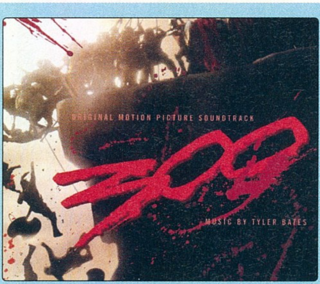
LAWRENCE BLOCK

A betörő, aki Spinozát olvasott

Szerencsére nem csak Gordianus tért vissza, hanem egy másik, különböző bűnügyekben jártas, ám teljesen eltérő környezetben élő kedvencünk is: Bernie Rhodenbarr. A betörő (újabban tisztes antikvárius is) aki kalandjai során rendre egy gyilkosság gyanúsítottjává válik. Nincs ez másképp ezúttal sem, ám Bernie ezúttal minden eddiginél kacifántosabb ügybe, egy gyilkossággal terhelt tripla betörésbe keveredik, a csavar kedvéért most nem is egyedül, hanem az előző kötetben megismert (és megszeretett) Carolyn társaságában. Ettől a ponttól persze minden a szokásos mederben folyik, a rendőrség természetesen azonnal hősünket szemeli ki, így újfent kénytelen lesz maga megoldani a furfangos esetet. Block kellő rutinnal, de mégis változatosan használja eddigi sablonjait, tökéletesen kielégítve a regénnyel szemben támasztott igényeinket. Könnyed stílus, laza szereplők és gördülékeny cselekmény a várható, de ezúttal is nagyszerűen kidolgozott, briliánsan levezetett megoldással. A polcon a helye, a sorozat többi tagja mellett!



Agave Könyvek
PC Guru Index:
04.05



300

Original Motion Picture Soundtrack

E havi számunkban minden oldalról kivesézzük a 300 című alkotást, megnéztük a filmet és a képregényt, nem mehetünk hát el a zene mellett sem. Akik anno a trailereket folyamatosan bámulva edzettek a filmre, azoknak talán egy kissé csalódás lesz ez az album, ugyanis a bemutatókat aláfestő Nine Inch Nails-szám nem része a filmnek, s bizony maga az album sem azt a jófajta „zúzást" képviseli, mint amit ott megszokhattunk. Ettől függetlenül azonban a Tyler Bates által komponált album igenis remek. A huszonöt szerzeményt tartalmazó korong tökéletesen visszaadja a film hangulatát, az öldöklő csatáktól a szentimentálisabb jelenetekig egyaránt. A számokat hallgatva az ember odaképzeli magát a csatamezőre, látja a lándzsákon megcsillanó fényt, a lengedező vörös spártai köpenyeket, és kicsit megugrik a pulzus is, várva a felbukkanó perzsa sereget. Szóval a zene működik, s bizony nem lehet egykönnyen ráunni, a soundtrackek kedvelőinek mindenképpen beszerzésre érdemes darab.

PC Guru Index:

05.05

Warner Music

SOS Szerelem!

Warner Music

M indig megfogadjuk, hogy távol tartjuk magunkat a magyar könnyűzenétől, de aztán rendre úgy alakul, hogy a kezünkbe akad egy lemez, ha már ott van, a lejátszóba is betesszük és máris megtörtént a baj: meghallgatjuk. Így volt ez a SOS Szerelem! esetében is, ami ugye egy filmzene. Azt inkább ne ecseteljük, hogy a film mennyire rossz, elégedjünk meg a zenével. Pechünkre nem csak instrumentális dalok, hanem igazi felénekelt „slágerek" is helyet kaptak a lemezen. Amennyiben nem akarunk sokat szenvedni, gyorsan ugorjunk át a „sztár" Mark és a celebek (Abaházi Csaba, Ullmann Mónika, Csányi Sándor és egyebek) által előadott dalokon, hogy a komponált részekhez jussunk. Nem mintha ez a prüttyögés olyan jó lenne, de legalább nem énekelnek. Sajnos a Gulya Róbert által szerzett taktusok klisések és mellőznek bárminemű eredetiséget (hiába állt rendelkezésére a Magyar Rádió Szimfonikus Zenekara), így egyszeri hallgatást követően nem valószínű, hogy még egyszer kísérletet teszünk a zenei élmény megismétlésére.

PC Guru Index:

01.05

Warner Music

PAN'S LABYRINTH

Original Motion Picture Soundtrack

E havi zenei összeállításunk ismét mozisra sikeredett (reméljük nem bánjátok!), hiszen harmadik ajánlónk is filmzene, méghozzá a csodás Faun Labirintusának kísérő zenéje. Szerencsére a 300-hoz hasonló igényes darabbal van dolgunk, még ha nem is leszünk vidámak tőle, hiszen ezek a dallamok tökéletesen visszaadják a mozi hangulatát, egy csipetnyi melankóliát hintenek az emberre, kizökkentve a mindennapokból egy kicsit szürreálisabb, gondolati világba. Szóval működik, tökéletesen, az ember már akkor az atmoszféra részévé válik, mikor az első track keretében felcsendül a fő témának is tekinthető, fülbemászó és kissé gyászos (éppen ezért hatásos) altatódallam, amely rendre visszatér a lemezen található huszonegy szerzemény között. A Faun filmzenéje egységes egészet alkot, komor hangulatát csak néha töri meg egy könnyedebb, vidámba hajló taktus. Ám hiába a kissé morózus, sötét alap, a lemez így is rendkívül élvezhető, megfelelő aláfestés otthoni relaxációhoz, utazáshoz, vagy egy hangulatában passzoló könyvet kísérőjének.

PC Guru Index:

05.05

Grand Theft Auto 4

Már az első előzetes mozi világpremierje alkalmából kis híján összeomlott az internet, annyian próbálták letölteni (a DVD-nken megtekinthető!). A rövid animáció a grafikából és a hangulatból sokat átadott, de hogy milyen lesz maga a játék, egyelőre rejtély – de már nem sokáig, következő számunkban ugyanis minden titkot leleplezünk, minden pici információt elárulunk az év legjobban várt, várhatóan legnagyobb sikereket arató és legnagyobb botrányokat kavaró játékáról. Liberty City, reszkess: visszatérünk!

Halo 2

Xbox-fanatikusok szerint minden idők legjobb játéka – jövő hónapban leteszteljük, mire elég Master Chief második kalandja a PC-s FPS-nagyágyúkkal összemérve, plusz az is kiderül, hogyan muzsikál a Microsoft új, Games for Windows koncepciója (a Halo 2 lesz ugyanis az első, kizárólag Vista alatt, az új rendszerben futó játék).

World in Conflict

A Ground Control készítőinek új, direkt multiplayerre (azon belül direkt a Starcraft trónfosztására) kiélezett RTS-e már régóta titkos favoritjaink közé tartozik – olyannyira, hogy amikor ezt olvassátok, éppen úton vagyunk Svédország felé, hogy a saját szemünkkel győződjünk meg arról, tényleg olyan jó lesz-e a játék, mint ígérik.

Lord of the Rings Online

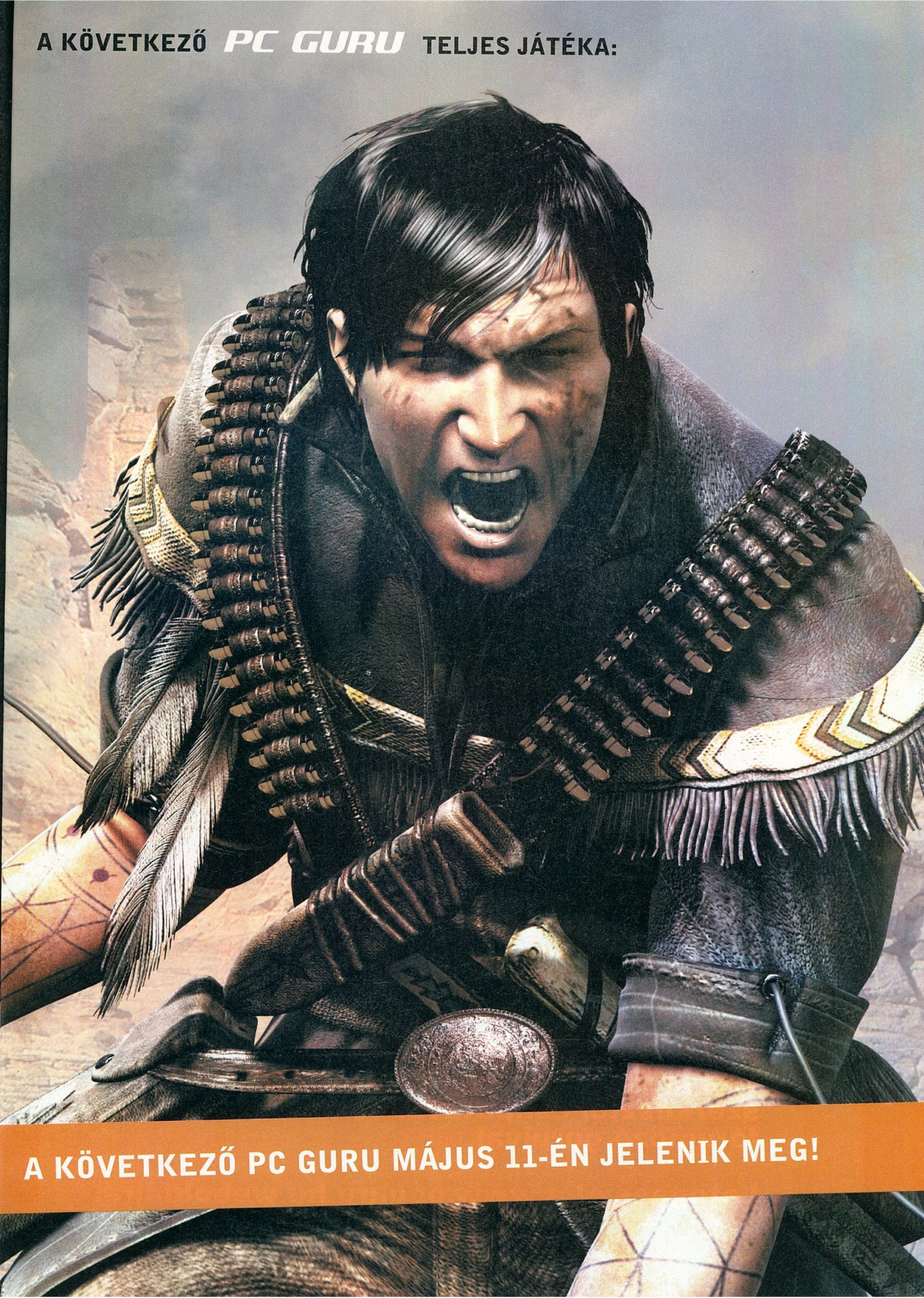
A „Döntsük meg a WoW uralmát!" mottójú MMORPG-versenyfutás legújabb indulója áll rajthoz áprilisban, hogy Frodóval, Gandalffal, Aragornnal megerősítve nyerje el az MMORPG-játékosok kegyeit. Mi ugyan a béta után kicsit szkeptikusan állunk a dologhoz (meg különben is, Középfölde nem éppen illik egy tápolós-mészárlós játékstílushoz), de mint gyakorló Gyűrűk Ura rajongók, mindenképpen érdeklődve várjuk.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: GUN

Még másfél éve sincs, hogy a Gun a klasszikus westernek hangulatát a GTA szabad játékmenetével ötvözve berobbant a köztudatba és meghódította a játékosokat. A jövő hónapban újra belebújhatunk Colton White, a marcona revolverhős bőrébe, hogy hatlövetűnkkel igazságot tegyünk Új-Mexikó pusztaságaiban és Montana hegyei között. Lesz itt minden, amit csak westernfilmekben láthattunk, pergő pisztolypárbajok, lovas üldözések, indiánok, kocsmai verekedések, vérre menő pókerpartik, bölényvadászat...

MINIMUM GÉPIGÉNY: P3 1,8 GHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2,8 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2007. május 11-én jelenik meg!


A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:
A KÖVETKEZŐ PC GURU MÁJUS 11-ÉN JELENIK MEG!

online.
PC GURU.hu

„Virtuális autók és Bomba verdák szépségverseny”
Online Exkluzív tesztek
(csak a pcguru.hu-n olvasható)
400 letölthető játékkiegészítő
Nyeremények havonta többször
Napi 5-10 friss exkluzív hír
Tesztelj Velünk! Pályázat
Galériák közel 200 játékhoz
500 galériában, közel 10000 képpel
40000 fórum hozzászólás

Tartozz Te is a már közel 10000 tagot számláló online guru közösséghez és vitass meg mindent a PC GURU szerkesztői csapatával és a közösség fórumozó guruival.

Látogass el a www.pcguru.hu weboldalra!

Chameleon

MERRELL®
let's get outside™

ELÉNEKLEM AZ SMS-ED
WWW.SMSBANDI.HU
Jó szórakozást kíván a
djuice új kártyás csomagja
Részletek a www.smsbandi.hu honlapon.
Élj vele
djuice®
pannon